IMPORTANTE
Leggere Prima di Usare la Tastiera!

Congratulazioni per aver acquistato la nuova tastiera GEM **WK6 / WK8 Special Edition** World Keyboard della Generalmusic. Questo strumento è dotato di una Flash-ROM, una memoria aggiornabile da dischetto che permette di aggiungere allo strumento le ultime novità operative e le nuove funzioni. **Seguire attentamente queste istruzioni prima di usare lo strumento per la prima volta, per assicurare una corretta funzione dello stesso.** Rivolgersi al vostro punto vendita Generalmusic di fiducia per informazioni sulle future novità da caricare nella Flash-ROM.

FASE 1

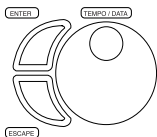
Con lo strumento spento (interruttore di accensione in posizione OFF), inserire il dischetto contenente il sistema operativo “WK Operating System Disk” (fornito con lo strumento) nel drive. **Dopo aver inserito il dischetto, accendere lo strumento (posizione ON)**.

FASE 2

Compare sul display il seguente messaggio:
Loading OS-DISK clears ALL MEMORY!! <Enter to Load/Escape to abort>
Premere ENTER ed attendere circa 3 minuti finchè il sistema operativo sia caricato. Terminato il caricamento, sul display compare il seguente messaggio:
Loading Successful!! <Enter to continue>
Premere ENTER di nuovo per completare la normale procedura di accensione. Terminata la procedura di accensione, **spegnere lo strumento (OFF)** prima della fase finale di reset.
IMPORTANTE: ESTRARRE IL DISCHETTO CONTENENTE IL SISTEMA OPERATIVO DAL DRIVE PRIMA DI PROCEDERE ALLA FASE FINALE DI RESET!

FASE FINALE

Accendere lo strumento premendo **POWER e contemporaneamente RUOTARE IL DIAL fino a quando il messaggio seguente non appare nel display:**
!!WARNING!! Dial on Power-Up Requests Memory Clear!!
<Enter to clear/Escape to abort>
Premere ENTER. A questo punto la procedura di reset è terminata e la vostra tastiera World Keyboard della Generalmusic è permanentemente aggiornata.

ENTER
TEMPO / DATA
ESCAPE

Dial

Posizione dei controlli Dial, Enter & Escape.

Nota: All’accensione iniziale, potrebbe comparire un messaggio di Batteria tampone scarica. Questo messaggio non apparirà se si lascia lo strumento accesso per alcune ore. Durante questo periodo, la batteria tampone che mantiene i dati nuovi in memoria si ricarica. Nel frattempo, basta premere ENTER o ESCAPE per cancellare il messaggio di avvertimento e continuare con la procedura di accensione.

271315

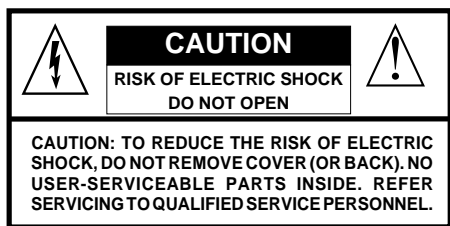
Manuale d’uso

Cod. 271315

Italiano

CAUTION

RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN

CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK). NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.

Il simbolo del fulmine in un triangolo equilatero mette in guardia contro il rischio di scosse elettriche, a causa di tensioni non isolate all'interno del prodotto.

Il punto esclamativo in un triangolo equilatero avverte dell'esistenza di informazioni importanti sul funzionamento e la manutenzione del prodotto nella documentazione allegata.

PRECAUZIONI

ISTRUZIONI SUI PERICOLI DI INCENDIO, SCOSSA ELETTRICA, DANNI ALLE PERSONE

1. Prima di utilizzare lo strumento leggi attentamente le istruzioni (precauzioni, installazione, norme FCC).
2. Non utilizzare questo prodotto in luoghi umidi o in prossimità di acqua, per esempio vicino a una piscina, una vasca da bagno o un idromassaggio, in prossimità di tubature, rubinetti o su pavimenti bagnati.
3. Usa questo prodotto solo con il supporto o il carrello foniti in dotazione o raccomandati dal produttore. Se questo prodotto deve essere assemblato prima dell'uso segui attentamente le istruzioni di assemblaggio contenute nella documentazione.
4. Questo prodotto, utilizzato da solo o in combinazione con un sistema di amplificazione esterno o una stereocuffia, è in grado di produrre un livello di suono tale da arrecae gravi danni all'udito. Non tenere il volume alto troppo a lungo. Se avverti disturbi all'udito rivolgiti ad un medico specializzato.
5. ATTENZIONE: Non appoggiare il prodotto o qualsiasi altro oggetto sopra il cavo di alimentazione; non lasciare il cavo in mezzo al passaggio e non calpestarlo.
6. Disponi il prodotto in modo che riceva sufficiente areazione.
7. Posiziona il prodotto lontano da fonti dirette di calore, come radiatori, condizionatori o altri sistemi di riscaldamento.
8. Utilizza il cavo di alimentazione fornito con il prodotto o un cavo conforme alle descrizioni contenute nel manuale.
9. Questo prodotto potrebbe essere dotato di una spina polarizzata (spinotti di dimensioni diverse). Si tratta di una misura di sicurezza. Se la spina non combacia con la presa fai sostituire la vecchia presa da un elettricista piuttosto che usare una spina diversa. Non rinunciare ai vantaggi offerti da questo tipo di spina.
10. Rimuovi la spina dalla presa quando il prodotto deve rimanere inutilizzato per un lungo periodo.
11. Non lasciar cadere oggetti o liquidi all'interno del prodotto.
12. Rivolgiti all'assistenza tecnica specializzata quando:
    a) il cavo di alimentazione o la spina sono stati danneggiati; oppure
    b) all'interno del prodotto sono penetrati oggetti o liquidi; oppure
    c) il prodotto è rimasto sotto la pioggia; oppure
    d) il prodotto non funziona correttamente o si comporta in maniera diversa dal solito; oppure
    e) il prodotto è caduto, o il rivestimento è stato danneggiato.
13. Non cercare di fare da solo assistenza tecnica che esuli dalle normali operazioni di manutenzione descritte nel manuale. L'assistenza tecnica deve essere effettuata da personale qualificato.
14. Alcuni strumenti Generalmusic possono essere dotati di panche o altre parti da montare che possono essere fornite in dotazione o come accessori opzionali. Assicurati che la panca sia solida e stabile e ogni altro accessorio sia fissato saldamente prima di iniziare a usarlo.
15. Interferenze elettromagnetiche (RFI) Questo prodotto utilizza il procedimento di campionamento denominato Sample Wave Processing (SWP) che può interferire con la ricezione radiotelevisiva. Leggi le note FCC nella parte posteriore del manuale per ulteriori informazioni.

CONSERVA QUESTO MANUALE

Sito Internet Generalmusic: **http://www.generalmusic.com**

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION (USA)

Nota: Questa apparecchiatura è stata testata e dichiarata compatibile con le limitazioni imposte per i dispositivi digitali appartenenti alla Classe B, secondo quanto dichiarato nella Parte 15 della Normativa FCC. I limiti descritti in detta normativa garantiscono un'adeguata protezione contro le interferenze nei complessi residenziali. Questa apparecchiatura produce, utilizza e irradia radiofrequenze e, non installata secondo le istruzioni, può causare pericolose interferenze. Non è comunque garantito che in particolari condizioni non si verifichino interferenze. Se le interferenze dovessero manifestarsi, in particolar modo accendendo e spegnendo l'apparecchiatura, l'utente può cercare di correggere l'errore in uno dei modi seguenti:

- Correggere l'orientamento dell'antenna.
- Allontanare l'apparecchiatura dall'antenna.
- Collegare l'apparecchiatura ad una presa di corrente appartenente ad una linea diversa.
- Rivolgersi al negoziante o ad un tecnico specializzato in apparecchiatura radiotelevisive.

ATTENZIONE: Interventi e modifiche al prodotto non espressamente approvate dal costruttore possono far decadere ogni diritto all'assistenza tecnica.

Sommario

GUIDA PRATICA

GUIDA DI RIFERIMENTO

APPENDICE

INTRODUZIONE

Congratulazioni, e grazie per avere acquistato la nuova workstation multimediale GEM **WK6 Special Edition e WK8 Special Edition** World Keyboard della Generalmusic!

Questo strumento unisce alla straordinaria qualità dei suoni e degli accompagnamenti un'interfaccia utente semplice e funzionale, che si avvale dell'ampio display per facilitare al musicista un controllo completo sull'esecuzione e la programmazione.

POTENZA E FUNZIONI DA WORKSTATION MULTIMEDIALE

I nuovi strumenti della Serie **WK6/WK8 Special Edition** incorporano la memoria Flash-ROM che consente il sistema operativo dello strumento di essere aggiornato da floppy disk, ai fini di aggiungere nuove funzioni allo strumento in maniera facile e veloce. Lo stesso sistema operativo è comune per entrambe i modelli, con 24 Megabyte di ROM Sound e una potente funzione di Edit Sound avanzata con il Sample Translator, per non dire dell'Audio Vocal Processor in grado di processare i segnali Mic/Line in ingresso con i multi-effetti interni dello strumento, e offrire diverse opzioni di armonizzazione vocale. Entrambe i modelli incorporano anche la Sample-RAM (D-RAM) per consentire il caricamento di forme d'onda (waveform) tramite dei Sample di diversi formati (8 Megabyte per il **WK8 SE** e 2 Megabyte per il **WK6 SE**).

Sia il **WK6SE** che il **WK8SE** incorporano un Disk Drive di serie, mentre il **WK8SE** è dotato anche di un'Hard Disk con interfaccia IDE da 2.5" e una interfaccia SCSI. Il **WK6SE** può essere facilmente aggiornato con un kit Hard Disk opzionale ed è predisposto per l'installazione di un kit SCSI opzionale. Entrambe i kit opzionali sono disponibili presso la Generalmusic.

Mentre il tastierista suona, il chitarrista può collegare il suo strumento a **WK6/8SE**, suonare gli accordi che appaiono in un monitor collegato alle uscite video di **WK6/8SE**, e mixare il suo suono con quello del piano workstation. Intanto, gli amici possono cantare il testo che appare nel monitor collegato a **WK6/8SE**.

IL MANUALE D'ISTRUZIONI: COME USARLO

Per non sprecare tempo cercando di capire come funzionano le cose, dovresti prendere tempo utile per leggere il manuale. Il manuale d'istruzioni consiste in un raccoglitore ad anelli con le istruzioni inseriti all'interno.

La prima parte del manuale contiene la Guida Pratica, articolata in diversi sezioni descrivono tutti i tasti del pannello di controllo ed il display, e spiegano passo per passo cosa si deve fare per portare a compimento determinate operazioni. Tutte le spiegazioni sono ampiamente illustrate con immagini numerate.

La seconda parte del manuale comprende capitoli di riferimento, che descrivono in dettaglio tutte le funzioni dello strumento e spiegano tutte le potenziali della vostra **WK6/8SE** World Keyboard.

Alla fine del manuale si trova l'**Appendice** con tabelle varie e indice analitico.

SPECIFICHE

Polifonia e multitimbricità

Polifonia massima: 64 voci. Multitimbricità: 16 (modo Style/RealTime) o 32 parti (modo Song). Ogni parte timbrica è assegnata ad una traccia. In modo Style/RealTime 8 tracce sono assegnate alla tastiera e 8 all'accompagnamento automatico.

Generazione sonora

I suoni (Sound) sono basati su forme d'onda campionate (Wave), elaborate da filtri digitali programmabili (DCF, Digitally Controlled Filters). Le Wave vengono assegnate singolarmente o a coppie ad un massimo di 3 strati (Layer), per ottenere Sound costituiti da un massimo di 6 Wave per voce.

ROM-Sound

La ROM contiene fino a 24 Megabyte di campioni, che sono la base degli oltre 1,000 ROM-Sound.

RAM-Sound

È possibile caricare da disco RAM-Sound basati sui campioni contenuti in ROM. I RAM-Sound possono essere realizzati da Generalmusic, da terze parti, o dall'utente stesso con l'apposita funzione Edit Sound avanzata. Possono essere caricati da dischi **WK6/8SE,** WK4 o WX2/SX2.

Edit Perf-Sound/Sound Patch

La funzione "Edit Perf Sound/Sound Patch" permette di modificare rapidamente i Sound e i Drumkit, producendo dei "Performance-Sound". Le modifiche vengono memorizzate nelle tracce della Performance, in modo che Song, Style o Real-Performance portino con sé i suoni giusti.

Drawbars

Una selezione unica di Drawbar Performance che permettono di accedere instantaneamente ai suoni degli organi d'epoca usando gli 8 slider che si trovano sul pannello, con key-click, percussion, ecc..

Sound Edit

WK6/8SE possiede una sezione Sound Edit potente e flessibile che permette di esplorare la sintesi sonora in tutti i suoi aspetti. Si possono creare inviluppi, controllare forme d'onda (Waveforms) e richiamare filtri tramite le rappresentazioni grafiche ad alta definizione. L'ambiente Sound Edit incopora anche il Sample Translator, che permette di creare nuovi Suoni basati su Sample caricati da dischetto o su dati ricevuti via MIDI.

Sample-RAM (D-RAM)

WK8SE è dotata di 8 megabytes di D-RAM che permette di caricare nuovi campioni su cui basare i RAM-Sound. La **WK6SE** è dotata di 2 Mb di D-RAM La S-RAM è tamponata dalla batteria al Ni-Cd, che non si cancella allo spegnimento.

Sample-RAM non tamponata (opzionale)

È possibile installare fino a 32 megabytes di S-RAM per campioni sotto forma di moduli SIMM standard da 72 pin. reperibili presso i negozi di computer.

Processori digitali di segnale

Quattro processori digitali di segnale, controllabili in tempo reale, arricchiscono il suono di effetti (Riverberi e Modulazioni). Una matrice flessibile permette di assegnare ad ogni traccia effetti diversi.

Sequencera 32 tracce

Il sequencer a 32 tracce, 250 eventi/16 Song, è dotato di funzioni Microscope (edit microscopico) e Score (visualizzazione di spartito, accordi e testi). La funzione QuickRecord permette di registrare rapidamente un brano servendosi degli Style, senza dover programmare nota per nota le parti di accompagnamento.

Midi File player

WK6/8SE incorpora anche un MIDI File player, in grado di leggere qualsiasi MIDI File reperibile sui mercati e sul World Wide Web.

Jukebox e Preload

Il Jukebox permette di programmare una successione delle Song in memoria e di mandarle in esecuzione con un solo comando. Il Preload permette di creare liste di Song o MIDI file su disco e di mandarle in esecuzione con un solo comando, senza dover caricare prima tutti i dati in memoria.

Style (Accompagnamenti automatici)

Gli Style interni ROM provvedono per gli accompagnamenti automatici a 8 tracce con 4 variazioni. Fino a 32 Style User possono essere caricati da dischetto nella RAM tamponata, o programmati dall'utente. Ciascun Style dispone di 8 Style Performance in grado di configurare lo Style corrente automaticamente con il tocco di un solo tasto.

Flash Style

WK6/8SE è dotata di ulteriori Style nella memoria Flash, e precisamente nel secondo banco delle locazioni User Style. Queste locazioni sono riservate alla Generalmusic ed il loro contenuto può variare a seconda del mercato a cui è destinato lo strumento

Disk drive

I dati possono essere memorizzati in floppy disk di tipo 3,5" HD, in formato **WK6/8SE** espanso (1.6 megabyte), standard MS-DOS (1.44 megabyte) o Atari ST/Falcon (720 kb). **WK6/8SE** è in grado di preparare dischi in qualsiasi formato. È possibile caricare RAM-Sound, Style e Song da dischetti **WK6/8SE** e WX2/SX2. È anche possibile caricare da disco anche nuovi campioni (sotto forma di RAM-Sound). Con il formato MS-DOS è possibile scambiare MIDI file con altri strumenti musicali e computer.

Hard Disk

WK8SE è dotati di un Hard disk interno IDE o E-IDE da 2.5" di serie, mentre il **WK6SE** può essere facilmente aggiornato con un kit Hard Disk opzionale della Generalmusic. Gli Hard Disk installati sugli strumenti imballati in fabbrica contengono un vasto assortimento di dati (Song, User Style, etc.). Fate riferimento alle liste del contenuto dell'Hard Disk in dotazione con il manuale d'uso.

Visualizzazione di spartiti e testi (Score)

Il display può mostrare lo spartito di una linea melodica, il testo, la sigla degli accordi. Collegando la interfaccia Video (RGB/S-VHS) ad un sistema video, (monitor, televisore, circuito video chiuso), é possibile visualizzare di linee melodiche e di testo, per consentire ad altri di cantare insieme al musicista.

Scheda Audio/Video con Vocal Processor

Una scheda Audio/Video di serie permette di inviare i segnali Mic/Line in ingresso al processore di effetti digitali interno di **WK6/8SE** e gestire la funzione Vocal Processor per aggiungere al proprio canto (o a qualsiasi altro segnale sonoro in ingresso) delle armonie vocali a seconda di diverse modalità per arricchire il background corale.

Gestione MIDI e System Exclusive

WK6/8SE dispone di due linee MIDI indipendenti (A e B), per un totale di 32 canali MIDI, e con funzioni di MIDI Merge e MIDI Thru e comunicazione via System Exclusive.

Collegamento diretto al computer

La presa COMPUTER permette di collegare un computer di qualsiasi tipo a **WK6/8SE** con un solo cavetto.

SCSI port

Per l'archiviazione off-line, **WK8SE** è dotato di una porta SCSI, ai fini di archiviare i files in una unità di archiviazione esterna collegata alla porta SCSI (ZIP™, JAZ™, ecc.). Questa prestazione rende inoltre possibile il caricamento di files da un drive CD-ROM. Il modello **WK6SE** può essere aggiornato mediante il Kit apposito SCSI della Generalmusic, disponibile presso i rivenditori autorizzati Generalmusic.

Sistema operativo

Grazie alla Flash-ROM, il sistema operativo può essere aggiornato da floppy disk, ai fini di aggiungere nuove funzioni allo strumento in maniera facile e veloce.

Il sistema operativo è del tipo "multitasking", in grado di eseguire contemporaneamente più operazioni.

NOTE PRELIMINARI

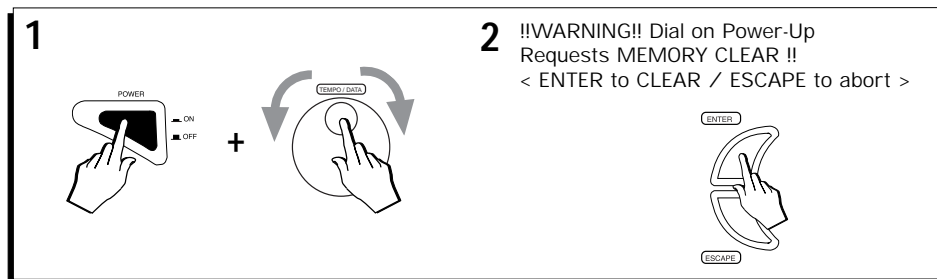
NON APPOGGIARE I FLOPPY DISK SUGLI ALTOPARLANTI - Non appoggiare i floppy disk su altoparlanti, magneti, telefoni, elettrodomestici. I dati registrati nel supporto magnetico verrebbero danneggiati.

MODELLI CON HARD DISK - L'Hard disk può apparire particolarmente lento la prima volta che si apre la sua directory. Il ritardo nel mostrare la directory è dovuto ad operazioni di organizzazione interna dei dati e di test sull'integrità del dispositivo. Il ritardo scompare nei successivi accessi al disco. Troverai che l'Hard disk installato in fabbrica è protetto per motivi di sicurezza contro la cancellazione accidentale dei files in esso contenuti. La protezione può essere rimossa nella pagina Utility dell'ambiente Disk.

AGGIORNAMENTO SISTEMA OPERATIVO - Con lo strumento viene fornito il disco contenente il sistema operativo. Il disco può contenere una versione più aggiornata del sistema operativo rispetto alla versione già contenuta nella Flash-ROM dello strumento. In particolare, potrebbe contenere l'Help nella lingua del Paese in cui lo strumento è stato acquistato. Per caricare il sistema operativo contenuto nel dischetto:

(1) spegnere lo strumento, (2) inserire il dischetto nel drive, (3) accendere lo strumento, (4) premere ENTER al messaggio «Loading OS-DISK clears all memory !! - Enter to load, Escape to abort», (5) attendere che il sistema operativo sia caricato, (6) premere ENTER al messaggio «Installation succesful !! - Enter to continue». Seguire poi la procedura di reset all'accensione, descritta di seguito.

RESET ALL'ACCENSIONE - Se i dati in memoria sono stati danneggiati da un campo magnetico o da un errore di sistema, lo strumento potrebbe bloccarsi all'accensione a causa della struttura dei dati danneggiata. Per cancellare i dati:

1) A strumento spento, premi POWER per accendere e contemporaneamente ruota il DIAL (TEMPO/DATA), (2) premi ENTER al messaggio «WARNING !! Dial on power-up requests MEMORY CLEAR !! - Enter to clear, Escape to abort».

INFORMAZIONI IMPORTANTI

1. Accertati che lo scatolone sia intatto e contenga:
a) Strumento;
b) 1 Dischetto Operating System (OS-Disk);
c) Manuale d'istruzioni (raccoglitore e fascicolo di istruzioni).

2. Contattando il rivenditore o il centro qualificato di assistenza Generalmusic riferisci al tecnico il nome del modello e il numero di serie dello strumento (nella targhetta di identificazione).

3. Sito Internet Generalmusic:
http://www.generalmusic.com

ALCUNE INFORMAZIONI UTILI PRIMA DI INIZIARE

LA BATTERIA TAMPONE

I dati in System-RAM vengono conservati a strumento spento grazie a una batteria tampone. La batteria tampone si ricarica mentre lo strumento è acceso.

A strumento spento, se la batteria è al massimo livello di carica, i dati contenuti in RAM vengono conservati per circa due settimane. A strumento acceso, ogni ora di accensione corrisponde ad un giorno di durata della carica. Se la batteria si scarica, per ricaricarla occorre lasciare lo strumento acceso ininterrottamente per circa quindici ore.

Per aumentare l'efficienza della batteria ricaricabile, eseguire l'operazione di caricamento completa almeno una volta al mese. Tuttavia, l'uso normale dello strumento assicura il funzionamento della batteria.

ATTENZIONE *- I Sound basati su campioni RAM (RAM-Sounds) vengono conservati a strumento spento nella Sample-RAM non volatile (Backed S-RAM). Se è installata della Sample-RAM normale (Volatile S-RAM) i Sound e i campioni vengono cancellati allo spegnimento.*

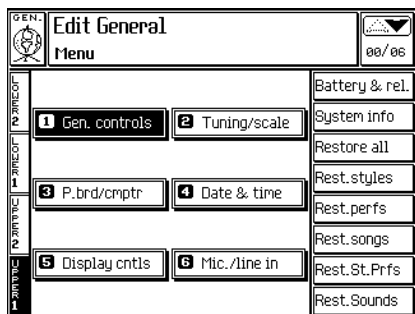
COSA RESTA IN MEMORIA E COSA NO

Dati conservati allo spegnimento	Dati non conservati allo spegnimento
Programmable (Real) Performance	
Style-Performance modificate	
Style programmabili (pulsanti USER)	
Song	
Setup (impostazioni generali)	
RAM-Sound (basati su campioni in ROM)	
RAM–Sound (basati su campioni in *Backed S-RAM*)	RAM–Sound (basati su campioni in *Volatile S-RAM*)
Campioni in *Backed S-RAM*	Campioni in *Volatile S-RAM*

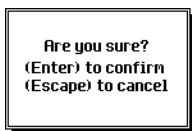
Inoltre resta in memoria lo stato dei pulsanti ARRANGE ON/OFF, ARRANGE MEMORY, LOWER MEMORY, TEMPO LOCK, MIXER LOCK, BASS TO LOWEST. Restano memorizzate anche le impostazioni di ARRANGE MODE.

RESET DELLA RAM

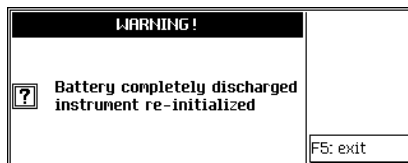
Se desiderate richiamare le impostazioni di fabbrica potete ‘resettare’ la RAM tamponata.

1. Premete GENERAL nella sezione EDIT per accedere all’ambiente “Edit General”.

2. Premete F4 per selezionare il comando “Restore all”.

   Apparirà la seguente finestra di dialogo.

Are you sure?
(Enter) to confirm
(Escape) to cancel

3. Premete ENTER per confermare il reset, oppure ESCAPE per annullare la procedura. Se la procedura è confermata, dopo alcuni istanti lo strumento sarà nuovamente operativo.

MESSAGGIO DI BATTERIA SCARICA

Se lo strumento è rimasto spento per un lungo periodo, il livello di carica della batteria può aver raggiunto il minimo. Se la batteria si è scaricata completamente, riaccendendo lo strumento apparirà questo messaggio:

Batteria completamente scarica
strumento re-inizializzato

I dati della System-RAM sono stati completamente cancellati. Il messaggio scomparirà automaticamente dopo alcuni secondi.

Lasciate lo strumento acceso per alcune ore per ricaricare la batteria. (Ogni ora di accensione corrisponde ad un giorno di durata della carica - la durata della carica a strumento spento è di circa 15 giorni massimo).

Se si ha la certezza di lasciare lo strumento spento per un lungo periodo, è utile salvare tutti i dati programmati (Performance, User Style, Sound e Song) su disco o Hard Disk (o altro unità di archiviazione) per evitare spiacevoli perdite di dati.

Guida Pratica

- 1 Pannello & Display
- 2 I primi passi

PRECAUZIONI

Alimentazione

- Collega il cavo di alimentazione ad una presa di corrente; assicurati che il voltaggio della rete corrisponda a quello indicato nella targhetta posta accanto al connettore di alimentazione dello strumento.
- Usa una presa a corrente alternata (AC) e non a corrente continua (DC).
- Se lo strumento deve restare inutilizzato per un lungo periodo, o se è in corso un violento temporale, scollega la spina dalla presa di corrente.

Come maneggiare il cavo di alimentazione

- Non toccare con mani bagnate il cavo di alimentazione, la spina o la presa.
- Non tirare il cavo; per estrarre la spina afferra la spina stessa.
- Non piegare il cavo di alimentazione.
- Un cavo rovinato, tagliato o scorticato, può causare corto circuiti, scosse elettriche e incendi. Non usare cavi danneggiati; falli sostituire da personale qualificato.

Se nello strumento sono entrati liquidi od oggetti

- Non far cadere liquidi od oggetti all'interno dello strumento. Non appoggiare sullo strumento recipienti contenenti liquidi. Se liquidi od oggetti solidi sono entrati nello strumento scollega il cavo di alimentazione dalla presa di corrente e contatta subito il rivenditore.
- Non aprire lo strumento e non toccare in alcun modo i circuiti interni.

Se lo strumento suona male

- Spegni lo strumento, scollega il cavo di alimentazione dalla presa di corrente e contatta subito il rivenditore.
- Non continuare ad usare lo strumento, o il danno potrebbe aggravarsi.

Altre note

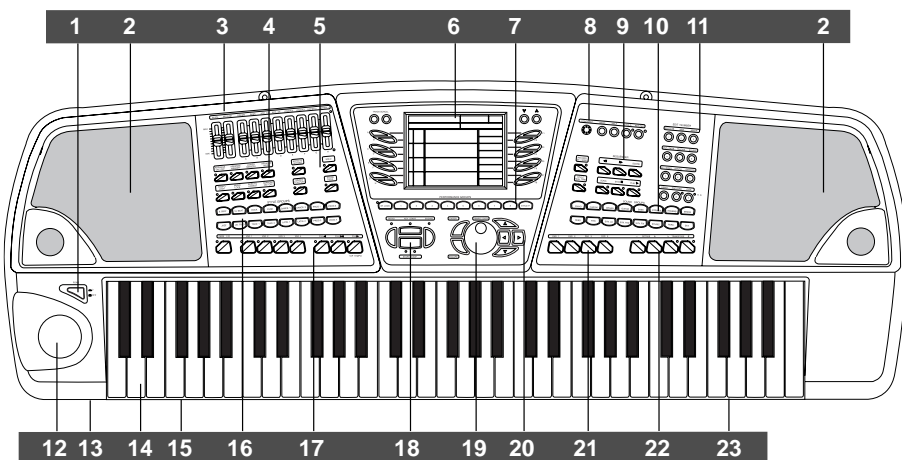
- Appoggia lo strumento su un apposito supporto o una superficie piana e stabile.
- Non appoggiare oggetti pesanti e non esercitare pressione sullo strumento.
- Prima di accendere, regola il volume a un livello accettabile (circa a metà della corsa del cursore M.VOL.).
- Prima di eseguire qualsiasi collegamento è meglio spegnere tutte le apparecchiature da collegare, per evitare disturbi audio o sovraccarichi di corrente.

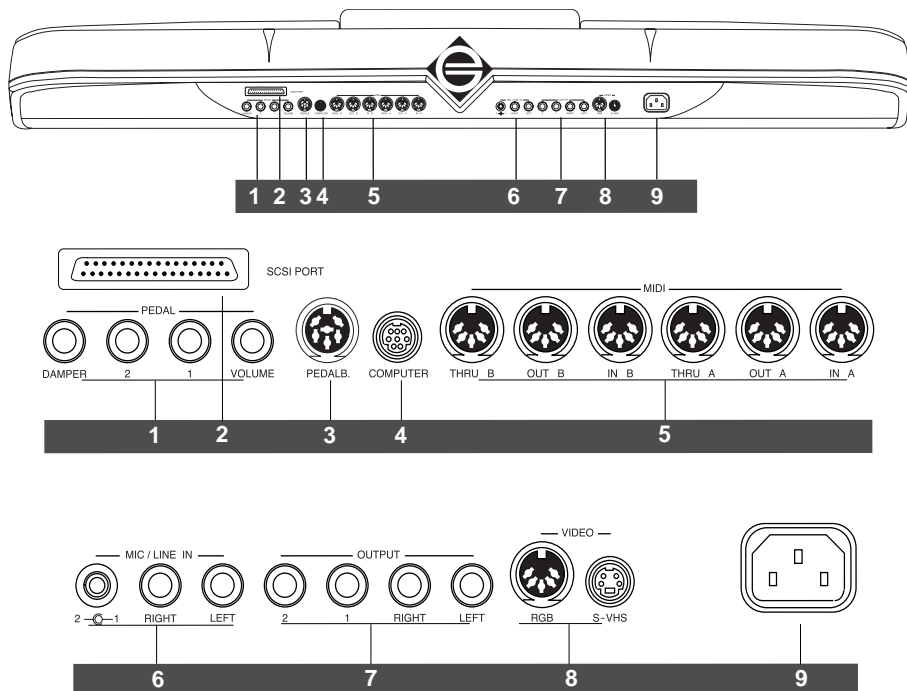
Manutenzione ordinaria

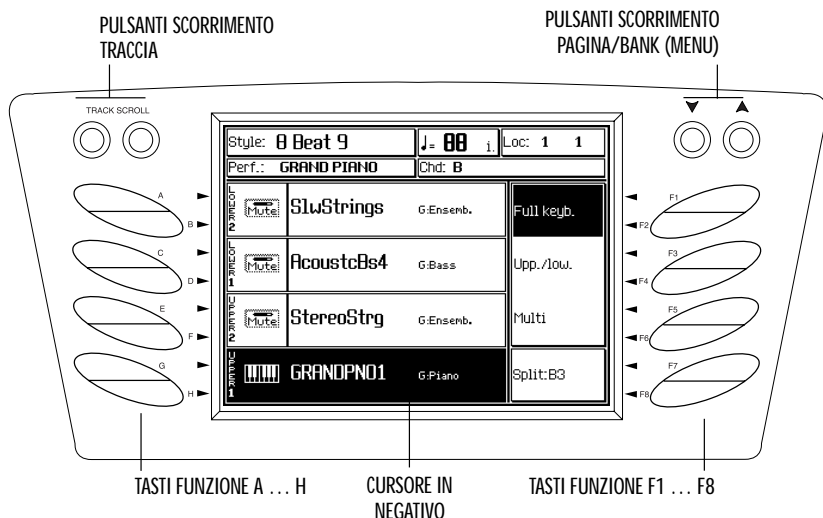
- Pulisci la superficie esterna con un panno soffice e pulito, leggermente inumidito. Asciuga con un panno morbido asciutto.
- Non utilizzare solventi, detergenti o sostanze abrasive; queste sostanze possono danneggiare le finiture dello strumento.
- Spegni lo strumento dopo l'uso. Non accendere e spegnere continuamente e in rapida successione, per evitare di sovraccaricare i componenti elettronici.

Capitolo 1 • Pannello & Display

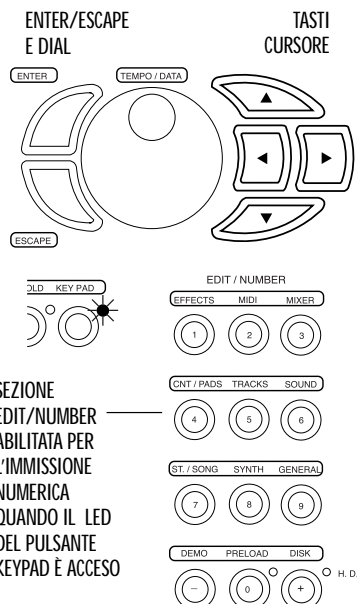
PANNELLO FRONTALE

1. Interruttore accensione/spegnimento ON/OFF.
2. Altoparlanti.
3. Cursori (M.Vol, Mic/Line, Drum, Bass, Acc1/3, Acc 4/6, Lower 2, Lower 1, Upper 2, Upper 1, [A, B, C, D, E, F, G, H].
4. Arrange On/Off, Arrange Memory, Lower Memory, Arrange Mode, Tempo Lock, Mixer Lock, Bass to Lowest, Harmony On/Off
5. Effects Bypass, Solo, Single Touch Play, Store Perf.
6. Display 1/4 VGA (retro-illuminato), pulsanti scorrimento traccia (Track Scroll), pulsanti selettori pagina (Page Select), pulsanti funzione (Soft) A…H, F1…F8.
7. Style Lock, Performance Groups, Style P.
8. Contrast, Undo, Help, D. Hold, Key Pad.
9. Sequencer: Record St./Song, <<, >>, Score, Song, Stop, Play, Style/Real Time.
10. Sound Groups.
11. Edit/Number: Effects, Midi, Mixer, Cnt/Pads, Tracks, Sound, St./Song, Synth, General, Demo, Preload, Disk, Hard Disk LED.
12. Trackball (Pitch Bend, Modulation).
13. Prese cuffia (2).
14. Tastiera (C2-C7) - risponde a messaggi di nota ricevuti al MIDI IN per tutte le note nel range Do–1 - Sol9 (numeri nota 0 - 127). Con la funzione Transpose, la tastiera è i grado di suonare tutte le note dello stesso range.
15. Configurazione alfanumerica - ciascuna nota corrisponde ad una lettera o numero per scrivere dei nomi in ambienti di scrittura.
16. Style Groups.
17. Fade In/Out, Var 1, Var 2, Var 3, Var 4, Fill <, Fill ><, Fill >.
18. Start/Stop, Intro, Key Start, Ending.
19. Enter, Escape, Tempo/Data Dial.
20. Tasti cursore (direzionali).
21. Pad 1, Pad 2, Pad 3, Pad 4.
22. Octave –/+, Transpose b/#.
23. Locazione lettore Disk (drive).

PANNELLO POSTERIORE (CONNESSIONI)

1. **Pedals**: Damper, 1, 2, Volume.
2. **Porta SCSI** (opzionale in **WK6SE**).
3. **Connettore Pedalboard**.
4. **Connettore Computer** (connettore seriale per il collegamento diretta ad un computer (Apple Macintosh o IBM PC e compatibili).
5. **Interfaccia MIDI**: (MIDI IN A/B, MIDI THRU A/B, MIDI OUT A/B).
6. **Ingressi Mic/Line In**: 1, 2, Gain 2/1 (ingressi per segnali Microfono/Line e monopolina a due vie per regolare l'impedenza dei segnali.
7. **Uscite Output**: (Left, Right, 1, 2). Le uscite stereo principali effettate sono Left e Right. Le uscite ausiliarie non effettate sono 1 e 2. Collegando un solo jack Left o Right, si ottiene il segnale Mono.
8. **Uscite Video**: **RGB** (uscita Video i standard RGB/Composito), **SVHS** (uscita Video in standard SVHS/Composito).
9. **Connettore di Alimentazione**: Connettore a vaschetta per il cavo di alimentazione.

IL DISPLAY

Il display comunica all'utente informazioni sullo stato operativo dello strumento.

NAVIGAZIONE, IMMISSIONE DATI, CONFERMA/ CANCELLAZIONE

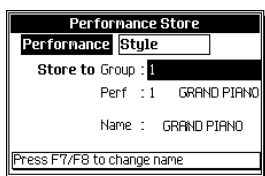
I principali dispositivi di navigazione sono i tasti cursore (frecce di direzione) ed il principale dispositivo di immissione dati è il Dial (la ruota). Dispositivi di navigazione secondarie sono i pulsanti funzione A-H (Soft) a sinistra del display, i pulsanti di scorrimento traccia (Track scroll) e di scorrimento pagina (Page scroll ▲▼) in alto a sinistra e destra del display. Dispositivi secondari di immissione dati sono; la tastierina numerica (sezione Edit/Number se il LED del pulsante KeyPad è acceso).

Il cursore nel display è rappresentato dalla zona in negativo che viene spostata mediante i tasti cursori. Il parametro selezionato (in negativo) può essere modificato con il DIAL o la tastierina numerica. Una operazione di modifica si conferma con il pulsante ENTER o si annulla con ESCAPE.

INSERIMENTO TESTO

In ambienti di scrittura (nome Performance, Song, ecc.), la tastiera funge da dispositivo di immissione dati alfanumerici. Ogni nota della tastiera musicale corrisponde ad un carattere alfabetico o ad un numero. Potete spostare il punto di inserimento nella riga di immissione con i tasti cursore ◀ / ▶ o il DIAL.

CONFIGURAZIONE ALFANUMERICA IN AMBIENTE DI SCRITTURA NOME

L'ESEMPIO SEGUENTE MOSTRA COME MODIFICARE IL NOME DI UNA PERFORMANCE

1. Premete il pulsante STORE PERFORMANCE. Si attiverà una zone di immissione dati che indica lo stato della Performance corrente:

2. Premete F7 o F8 per attivare la funzione «Change name...». Apparirà la finestra di dialogo per l'inserimento del nome. Il nome apparirà completamente selezionato (è in negativo).

3. Se intendete cancellare il nome completamente, inserite subito il primo carattere. Se volete cambiare solo alcuni caratteri, spostate il punto di inserimento con i tasti cursore.

4. Inserite i caratteri desiderati utilizzando la tastiera musicale. Ad ogni nota corrisponde un carattere o un dato di controllo:

   Sotto il nome appariranno due opzioni «Caps On/Caps Off» (maiuscole/minuscole) e «Insert/Overwrite» (inserimento/sovrascrittura) che possono essere attivati o disattivati con le note D2 e D#2.

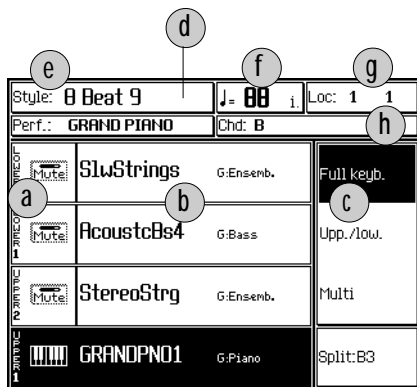
   Le note più a sinistra sono caratteri di controllo:

   - **Re2**: CAPS - commutatore Caps On / Caps Off;
   - **Re#2**: INS/OVER - commutatore Insert / Overwrite;
   - **Mi2**: SPACE - spazio;
   - **Fa2**: DELETE - cancellazione carattere selezionato o successivo;
   - **Sol2**: <— (BACKSPACE) - cancellazione carattere precedente.

5. Potete tornare indietro con il tasto cursore ◀ e correggere caratteri sbagliati. In modo Overwrite i caratteri selezionati (in negativo) vengono sostituiti dai caratteri inseriti.

6. Premete ENTER per confermare e chiudere la finestra di dialogo, oppure ESCAPE per cancellare e chiudere.

IL DISPLAY DI DEFAULT - PAGINE DI TIPO "SOUND VIEW"

Questo tipo di pagina permette di vedere i suoni assegnati alle tracce. La «Sound View» è il modo di visualizzazione di default. Esiste una «Sound View» leggermente diversa per ognuno dei modi esecutivi Style/Real Time e Song, e per i modi di registrazione Style e Song. L'esempio mostra la pagina di accensione iniziale in modo Style/RealTime.

a. **Icone di stato delle tracce**. Selezionate le tracce con i tasti funzione A...H o con i tasti cursore ▲/▼.

b. **Nome dei Sound**. Accanto al nome del Sound appare il nome del Group a cui il Sound appartiene, oppure (nell'ordine) i numeri di ProgramChange, BankSelect MSB, BankSelect LSB. Nelle tracce che non usano i suoni interni al posto del nome del Sound appare una fila di trattini (------).

   Se la traccia è stata modificata con «Edit Sound» dopo il nome del Sound appare la sigla ✎.

c. **Menu o lista funzioni**. Opzioni selezionabili con i tasti funzione F1...F8. In modo Style/RealTime i tasti funzione sono accoppiati (F1/F2, F3/F4, F5/F6, F7/F8), e nel menu appaiono le opzioni per selezionare:

   • l'assetto delle tracce (Full, Upp/Low, Multi).

   • lo Split Point (cioè il punto di divisione della tastiera , sotto il quale vengono riconosciuti gli accordi per l'accompagnamento automatico).

d. **Barra di stato**. Informazioni generali.

e. **Nome di Style e Performance** (Performance o Style-Performance, a seconda che SINGLE TOUCH PLAY sia spento o acceso). Modo Song: nome di Song e Song-Performance.

   La Performance modificata ma non ancora salvata con STORE PERFORMANCE è preceduta dal segno [']. Lo Style ROM con Style-Performance modificato è seguito dal segno [*].

f. **Tempo** (modificabile con il DIAL).

g. **Locator** ('Locatore' o indicatore di misura e quarto). Negli Style mostra in ciclo le misure del riff.

h. **Chord (Chd)**: Accordo riconosciuto.

LE ICONE DI IDENTIFICAZIONE D'AMBIENTE

Ogni ambiente ha un'icona identificatrice:

Edit Effects

Edit MIDI

Edit Mixer

Edit Controllers/Pads

Edit Tracks

Edit Perf Sound/Drumkit

Edit Style/Song

Edit General

Edit Disk / Preload

Edit Sound

LE TRACCE, LE PERFORMANCE E LE ICONE DI STATO DI TRACCIA

La traccia è la parte più piccola della Performance. I condizioni normali, il display mostra da 4 fino ad 8 tracce della Performance corrente.

Una Performance è una configurazione di diverse tracce, e ad una traccia si può assegnare un Sound in modo che la Performance divenga una combinazione di più suoni. Nella schermata principale appaiono il nome del Sound e il suo numero di ProgramChange e BankSelect, o il nome del Group di appartenenza.

Le Style-Performance e le Performance programmabili hanno un massimo di 16 tracce (8 per la tastiera e 8 per l'accompagnamento), le Song-Performance hanno un massimo di 32 tracce.

In alcuni casi ad una traccia non è assegnato un suono di **WK6/8SE**, ma viene affidato il controllo di un expander collegato al MIDI OUT. In questo caso nella schermata principale al posto del nome del Sound appare la scritta “MIDI” e i numeri di ProgramChange e BankSelect (MSB-LSB). Nei modi Full o Upper/Lower, i numeri di ProgramChange e Bank Select non appaiono.

Le tracce sono visibili nella maggior parte degli ambienti operativi: nella parte sinistra del display appaiono sempre le icone di stato delle tracce.

Una traccia può trovarsi in diversi 'stati':

in ***key-play*** se può suonare sulla tastiera;

in ***mute*** se è momentaneamente disattivata;

in ***record*** se è pronta a registrare;

in ***seq-play*** se già contiene note.

Ogni stato è indicato da un'icona che appare nella colonna di stato delle tracce. Lo stato delle tracce può essere cambiato premendo ripetutamente il pulsante funzione corrispondente. Per esempio, potete commutare tra lo stato "mute" e "play" premendo ripetutamente il pulsante funzione corrispondente.

ICONE DI TRACCIA

ICONA «KEY-PLAY» (KEYBOARD PLAY)

La traccia può essere suonata sulla tastiera.

ICONA «MUTE»

La traccia, pur essendo collegata alla tastiera, è momentaneamente disattivata e non suona. Non riceve e non trasmette dati MIDI.

ICONA «SEQ-PLAY» (SEQUENCER-PLAY)

La traccia contiene note – cioè appartiene alla Song o all'accompagnamento automatico dello Style. In un caso o nell'altro, questa traccia non suona sulla tastiera, a meno di non metterla in key-play. Questa traccia non riceve dati dal MIDI IN.

ICONA «MUTE» (TRACCIA CON NOTE)

La traccia, pur contenendo note, è momentaneamente disattivata e non suona. Non riceve e non trasmette dati MIDI.

ICONA «RECORD»

La traccia è in registrazione.

ICONA «MIDI-RECEIVE/TRANSMIT»

La traccia riceve dal MIDI IN e trasmette al MIDI OUT.

ICONA «MIDI-RECEIVE»

La traccia riceve dal MIDI IN, ma non trasmette al MIDI OUT.

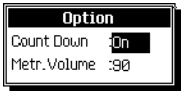
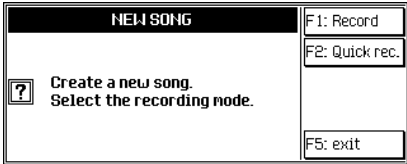
Icona «MIDI-transmit»

La traccia non riceve dal MIDI IN, ma trasmette al MIDI OUT.

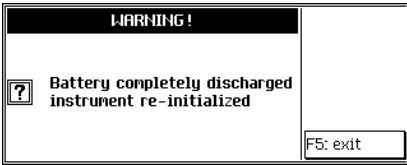
Le icone possono anche essere combinate tra di loro, per consentire il controllo di diversi parametri della traccia.

FINESTRE DI DIALOGO

Esistono diversi tipi di finestre di dialogo; in generale occorre scegliere un'opzione o programmare dei parametri e confermare con ENTER o con un tasto funzione. Alcuni esempi sono i seguenti.

Scegliete una delle opzioni con i tasti cursore.
Confermate con ENTER o annullate le modifiche con ESCAPE.
ENTER ed ESCAPE chiudono la finestra di dialogo.

Selezionate il parametro da modificare con i tasti cursore.
Modificate il valore con il DIAL.
Confermate con ENTER o annullate le modifiche con ESCAPE.

[Creare una nuova song - scegliete il modo di registrazione]
Premete il tasto funzione corrispondente all'opzione desiderata.

FINESTRE DI AVVERTIMENTO

Sono simili alle finestre di dialogo, ma non richiedono scelte. Servono a comunicare all'utente messaggi (operazioni errate, informazioni sull'operazione in corso).

[Pila completamente scarica - strumento inizializzato]
Premi ENTER, ESCAPE o F5 per chiudere la finestra di avvertimento.

I Primi passi

ACCENSIONE

1. Inserite la spina del cavo di alimentazione nella presa di corrente e premete l'interruttore di accensione per accendere lo strumento.

   Alcuni secondi dopo l'accensione, la **WK6/8SE** si pone nella situazione di default.

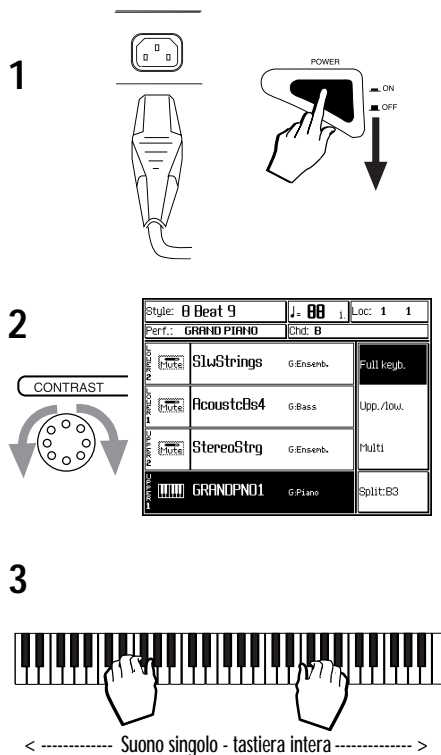
   Il display di default (iniziale) visualizza un suono singolo (GrandPiano1) attivo.

2. Se necessario, potete regolare il contrasto del display con la manopola DISPLAY CONTRAST situata sul pannello di controllo a sinistra del display.

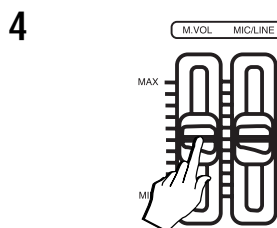
   Il contrasto del display potrebbe richiedere una modifica a seconda dell'angolo di visione.

3. Suonate sulla tastiera e sentirete il suono di pianoforte (GrandPiano 1) attraverso l'intera tastiera.

3

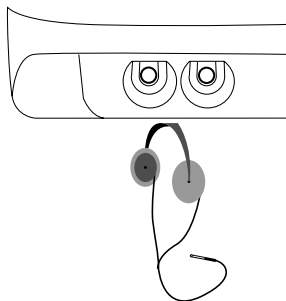
< ------------ Suono singolo - tastiera intera ------------- >

REGOLARE IL VOLUME GENERALE

4. Regola il volume generale con il cursore MASTER VOLUME.
   I risultati migliori si ottengono quando il cursore è in una posizione intermedia tra i due terzi e il massimo della corsa.

   In particolar modo, quando lo strumento è amplificato esternamente è meglio regolare il volume con i controlli del mixer o dell'amplificatore piuttosto che ridurre il volume dello strumento.

SUONARE CON LA CUFFIA

5. Inserite lo spinotto della cuffia nella presa PHONES 1.

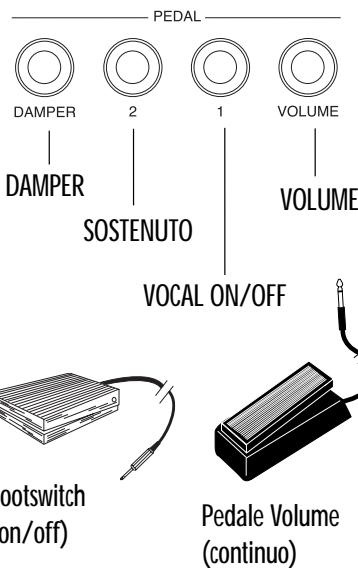
   Le prese per la cuffia sono situate alla sinistra dello strumento sotto la tastiera. Inserendo lo spinotto della cuffia nella presa sinistra, gli altoparlanti interni vengono esclusi. Potete ascoltare l'esecuzione in cuffia per suonare senza disturbare altre persone presenti nella stanza. Inserendo lo spinotto della cuffia nella presa PHONES 2 non si escludono gli altoparlanti interni.

   Regolate il volume delle cuffie con il cursore **Master Volume**.

USARE I PEDALI

Il gruppo di uscite per i pedali (PEDAL) accettano pedali ad interruttore o controllo continuo, e forniscono funzioni programmabili ma preimpostate per le funzioni di Performance (chiamati Ped 1, Ped 2, Damper). La presa Volume (non programmabile) può essere utilizzata con un pedale Volume standard. Tutti i pedali sono forniti come accessori opzionali.

La configurazione standard dei pedali è la seguente:

- Ped1 = Vocal On/Off
- Ped2 = Sostenuto
- Damper = Damper (sustain)
- Volume = Volume

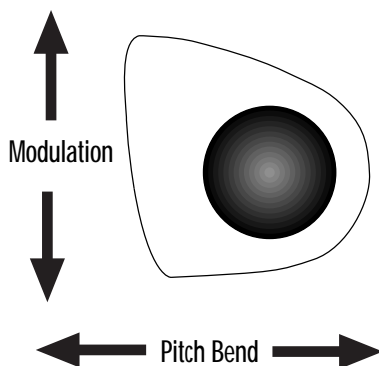
I tre pedali ad interruttore sono programmabili, possono essere attivati o disattivati indipendentemente, per agire sulle sezioni di tastiera di una Performance, e possono essere programmati per agire sia da controllo ad interruttore (Switch) che continuo (Continuous).

USARE LA TRACKBALL

A sinistra della tastiera si trova la Trackball, un dispositivo di controllo per le funzioni di Performance.

La configurazione di default della Trackball è la seguente:

- Movimento destra/sinistra = Pitch Bend
- Movimento avanti/dietro) = Modulation

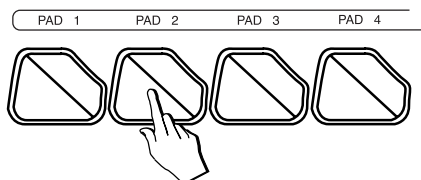
La Trackball dopo aver subito uno spostamento, ritorna nella posizione centrale.

La Trackball può essere abilitata o disabilitata per modificare le tracce di una Performance.

SUONARE I PADS PROGRAMMABILI

I quattro pulsanti Programmable Pads permettono di aggiungere facilmente e velocemente ulteriori suoni all'esecuzione. Ciascun Pad può essere programmato per produrre un suono strumentale, percussivo o un campione (sample). È anche possibile assegnare i Pads alla funzione di commutazione Rotary Slow/Fast.

- Premete i Pads liberamente.

  Mentre state suonando sulla tastiera potete aggiungere altri suoni in tempo reale utilizzando i Pads.

  Si può memorizzare la configurazione dei Pads Programmabili nelle Performance.

Selezionare i suoni WK6 / 8SE

WK6/8SE possiede una vasta gamma di suoni (Sounds) organizzati in 16 banchi (Banks) di 8 sound ciascuno, tra cui sono compresi sound orchestrali, percussivi e strumenti musicali moderni.

1. Premete un pulsante della sezione SOUND GROUPS (in questo caso PIANO).

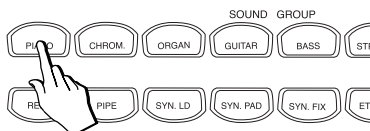
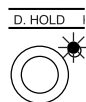
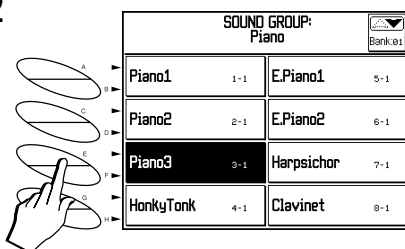
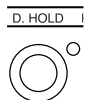
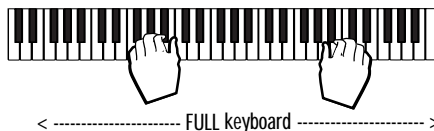
   Il display SOUND GROUP mostra gli 8 Sound del gruppo scelto.

2. Selezionate il suono con i tasti funzione corrispondenti (tasti E/F per il suono Piano 3 nell'esempio).

   Se il pulsante D. HOLD (Display Hold) è acceso (LED acceso), la finestra di scelta suoni rimane attiva, permettendovi di fare altre selezioni dallo finestra di scelta. Questo pulsante rimane acceso per default. Se premete il pulsante ENTER dopo aver effettuato una selezione, il display mostrerà la configurazione sonora senza spegnere D. HOLD.

   Se D. HOLD è spento, il display ritorna automaticamente alla situazione precedente dopo aver selezionato un elemento nella finestra di scelta.

3. Suonate sulla tastiera per ascoltare il suono scelto.

   Il suono sarà attivo attraverso tutta la tastiera (FULL).

CAMBIARE BANCO SUONI

4. Ripetete il punto 2 per effettuare ulteriori selezioni.
   Questa volta, dopo aver premuto uno dei pulsanti SOUND GROUPS, selezionate un banco (Bank) mediante i pulsanti **+/– (Page/ Bank)** in alto a destra della zona display.

   Ogni pulsante della sezione Sound Groups consiste di 16 Sound Banks, ognuno dei quali contiene 8 suoni.

   Tutti i sound del primo banco (Bank 1) sono compatibili con General MIDI, mentre quelli che risiedono nei rimanenti 15 banchi sono variazioni dei sound di bank 1.

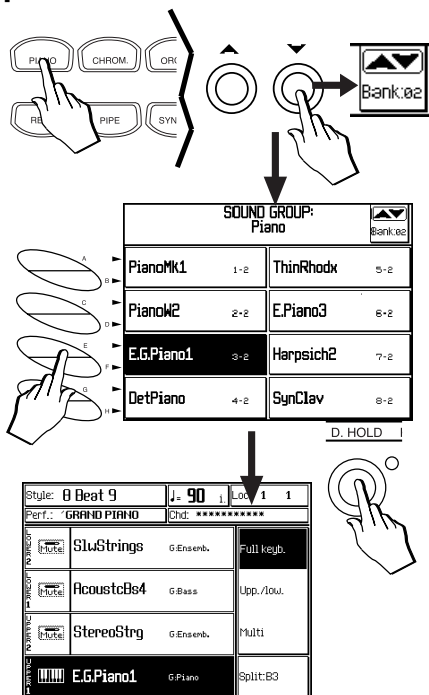
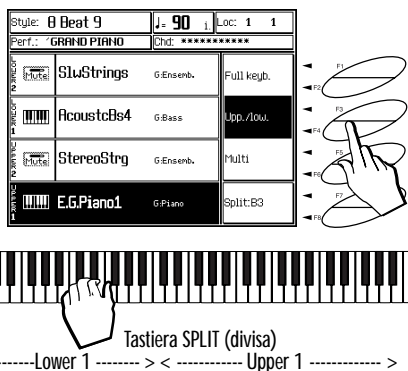
   ***Nota**: Non tutte le locazioni dei banchi 2-16 sono occupate - quelle vuote sono disponibili per i nuovi sound programmati o caricati da disco.*

   Per fare in modo che la finestra di scelta si chiuda dopo aver selezionato un suono, spegnete il pulsante D. HOLD (LED spento).

SUONARE SU UNA TASTIERA DIVISA

5. Selezionate l'assetto **Upp / Low** con i tasti funzione F3/F4 a destra del display e suonate una nota sotto la nota Fa#3.

   Premendo **Upp/Low** attiverà la sezione Lower 1 per il "Play" e sentirete un suono diverso rispetto a quello assegnato alla sezione Upper 1. La tastiera sarà divisa in due parti allo Split Point B3 (nota Si3). La sezione Lower 1 suonerà sull'estensione Do2-Si3 mentre la sezione Upper 1 suonerà sull'estensione a destra del punto di split (Do4 - Do7).

   Una sezione attiva mostra l'icona di una tastiera, mentre una sezione disattivata mostra l'icona "Mute".

6. Premete DUE VOLTE i tasti funzione E o F per selezionare ed attivare la sezione di tastiera UPPER 2 e suonate una nota sopra il punto di split Fa#3.

   Sentirete due suoni per ogni nota premuta.

   L'attivazione della sezione Upper 2 aggiunge un secondo suono (String) alla mano destra, sovrapposto con il primo.

7. Premete DUE VOLTE i tasti funzione A o B per selezionare ed attivare la sezione di tastiera LOWER 2 e suonate sulla tastiera con entrambe le mani.

   Ora sentirete 4 suoni in tempo reale; due sulla mano sinistra e due sulla destra.

RITORNARE ALL'ASSETTO FULL KEYBOARD

8. Selezionate l'assetto **FULL** con i tasti funzione F1/F2 a destra del display e suonate una nota qualsiasi sulla tastiera.

   Sentirete i suoni assegnati alle due sezioni Upper 1 e Upper 2 attraverso tutta l'estensione della tastiera (Full). Le due sezioni Lower 1 e 2 verranno disattivati automaticamente.

9. Premete i tasti funzione F5/F6 a destra del display per cambiare l'assetto delle tracce in modo MULTI.

   Tutti i riferimenti alle sezioni di tastiera Upper e Lower scompariranno.

   Il modo Multi visualizza 8 delle 16 tracce della Performance corrente. In questo modo esecutivo, è possibile suonare contemporaneamente fino ad 8 tracce in tempo reale. Le restanti 8 tracce sono associate agli accompagnamenti automatici dello Style (spiegato in avanti).

9

10. Configurate lo stato play/mute delle tracce usando i corrispondenti tasti funzione A … F a sinistra del display.

    In modo Multi, i tasti funzione <u>non sono accoppiati</u>; ciascun tasto corrisponde ad una sola traccia.

10

11. Ora suonate sulla tastiera con entrambe le mani.

    La combinazione di suoni che sentirete dipenderà dalla configurazione di play/mute delle tracce che avrai impostato.

    A questo punto, provate cambiare la combinazione del suono globale mediante l'attivazione/disattivazione delle tracce.

11

SELEZIONARE I SOUND CON LA TASTIERINA NUMERICA

Ad ogni Sound di **WK6/8SE** corrispondono due numeri: il numero di Program Change (PC) e il numero di Bank Select MSB (o Control Change 00 [CC00]). Puoi selezionare un Sound componendo sulla tastierina numerica il suo codice numerico costituito dai messaggi di Program Change e Bank Select.

In situazioni MIDI, puoi aggiungere ai due numeri anche il numero di Bank Select LSB (o Control Change 32 [CC32]) per la selezione di suoni in un expander collegato al MIDI OUT di **WK6/8SE**.

__Nota:__ Indicando il solo Program Change il banco rimane quello precedente. Per esempio, se il suono corrente è 112-2-1, digitando o ricevendo via MIDI solo il Program Change 96 viene selezionato il Sound 96-2-1.

1. Selezionate (se necessario) la traccia a cui assegnare un Sound e premete il pulsante KEY PAD per attivare la tastierina numerica.

   In una piccola finestra di immissione apparirà il numero del Sound attualmente assegnato alla traccia.

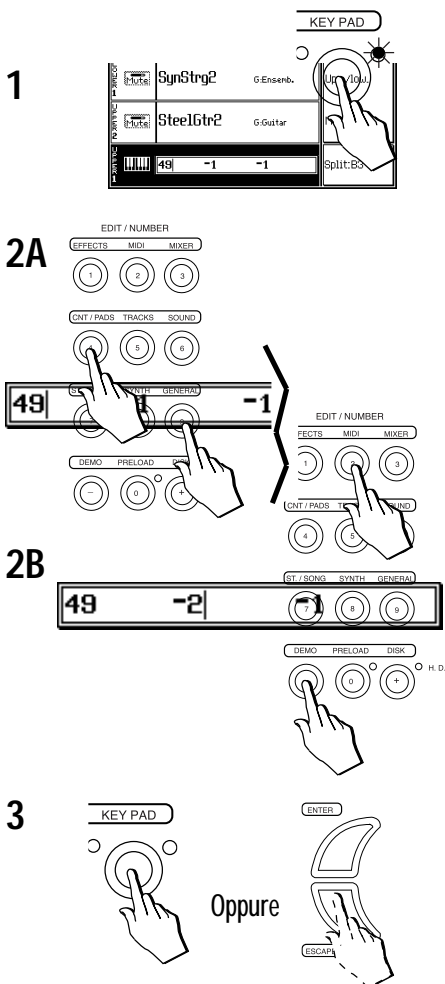
2. Componete il numero di Program Change del suono da selezionare.

   A: Nell'esempio, componete «4» poi «9».

   B: Se il suono appartiene ad un banco diverso, aggiungete anche un trattino separatore (segno meno, "-") e il numero di banco (Bank Select MSB). Nell'esempio, componete «–» puoi «2».

   Se occorre, aggiungete anche un altro trattino separatore e la terza parte del messaggio (Bank Select LSB).

3. Confermate l'immissione premendo KEY PAD o ENTER, oppure premete ESCAPE per annullare l'immissione.

   Il LED di KEY PAD si spegnerà.

MODIFICARE IL VOLUME DELLE TRACCE (BALANCE)

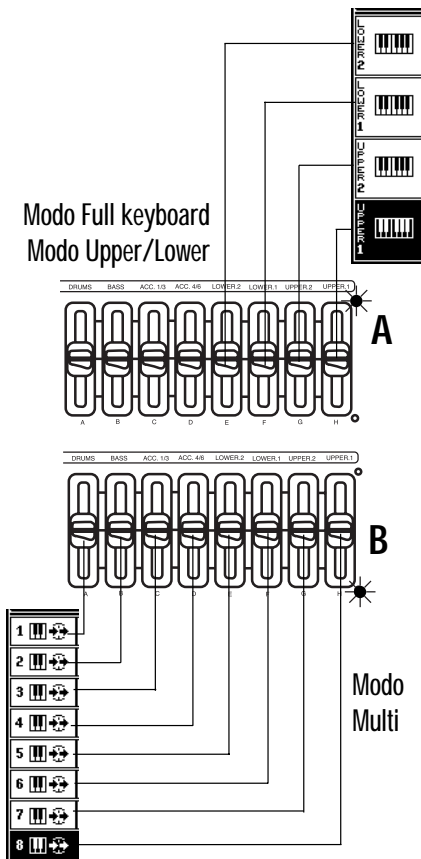
I volumi di ciascuna traccia (nei modi Full, Upp/ Low o Multi) possono essere indipendentemente regolati mediante i cursori corrispondenti nel gruppo a sinistra del display.

Le Performance memorizzano il volume delle tracce. Eseguite il mixaggio con i cursori A...H e salvate la Performance con STORE PERFORMANCE.

La corrispondenza tra i cursori e le tracce è indicata dai due LED a destra del gruppo dei cursori. I cursori possono agire

> ***A)*** sulle tracce indicate dalla mascherina posta sopra i cursori, oppure;
>
> ***B)*** sulle tracce indicate dalle serigrafie A...H poste sotto i cursori.

• In assetto **Full Keyboard** o **Upper&Lower** (situazione **A**) vale la mascherina sopra i cursori. I cursori controllano le tracce indicate.

• In assetto **Multi** (situazione **B**) o con le **tracce di accompagnamento** visualizzate valgono le serigrafie A...H. Ogni cursore corrisponde ad una delle tracce mostrate nel display: al cursore A corrisponde la traccia 1, al cursore B corrisponde la traccia 2, ..., al cursore H corrisponde la traccia 8.

IL PULSANTE SOLO - COME ISOLARE UN SUONO DAGLI ALTRI

Quando si attiva il pulsante SOLO, la traccia selezionata viene isolata dal resto, indipendentemente dello stato corrente (attiva/muta) della traccia. Tutte le altre tracce vengono temporaneamente disattivate (mute).

1. Premete il pulsante SOLO (LED si accenderà) e suonate sulla tastiera.

   Sentirete il suono selezionato (nell'esempio Piano 1) mentre tutti gl'altri verranno automaticamente disattivati indifferentemente dallo stato delle rispettive tracce.

2. Selezionate qualsiasi altra traccia premendo <u>una sola volta</u> il tasto funzione corrispondente.

   Nell'esempio, il sound SlowStrings si attiverà mentre quello precedente (Piano1) verrà automaticamente disattivato (mute).

   In modo Full, i suoni assegnati alle sezioni Lower possono suonare su tutta l'estensione della tastiera se è attivo il pulsante SOLO: il pulsante SOLO permette di scavalcare il punto di Split.

   Nei modi Upp/Low e Multi, un sound selezionato con il pulsante SOLO attivo suona attraverso l'estensione prestabilita. In questo caso, il pulsante SOLO riconosce il punto di Split.

   Il pulsante SOLO è molto utile in situazioni multitraccia.

3. Premete ancora il pulsante SOLO per ristabilire l'assetto normale.

   Il LED del pulsante SOLO si spegnerà.

Ascoltare le Demo Song

In qualsiasi momento potete avviare i brani dimostrativi (Demo) di **WK6/8SE** per rendervi conto delle reali potenzialità sonore di questo strumento.

1. Premete il pulsante DEMO nella sezione EDIT/NUMBER.

   Comparirà in sovrapposizione la finestra di scelta “Select Demo”.

2. Selezionate una delle voci nella lista (All, Demo Song, Demo Style) con i tasti cursore ▲/▼.

3. Premete ENTER per accedere alla finestra di scelta delle Demo prescelte (Song o Style).

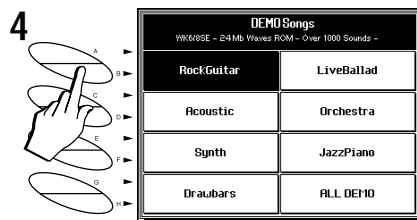
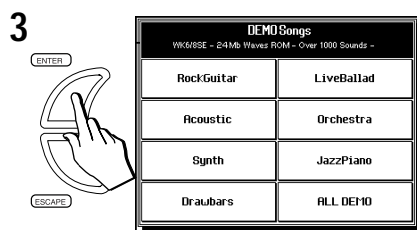
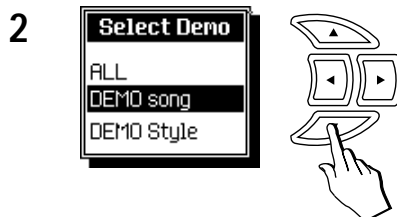
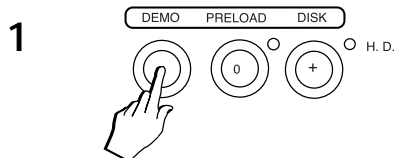
   Comparirà una finestra di scelta con 8 nomi di Song o Style (a seconda della vostra scelta nella finestra “Select Demo”).

   Si animerà una scritta sotto il titolo della videata con le caratteristiche principali dello strumento.

   Se evete scelto ALL, vengono concatenate tutte le Demo Song e Demo Style in memoria e l’esecuzione parte automaticamente e si ferma quando raggiunge la fine dell’ultimo Demo Style.

   Se volete uscire dalla videata Select Demo senza far partire le Demo, premete ESCAPE.

4. Selezionate una delle Demo con il tasto funzione corrispondente.

   La demo selezionata si visualizza in negativo sul display e inizia a suonare. Una volta giunta al termine si fermarà automaticamente.

5. Selezionate l'opzione "All Demo" dalla finestra di scelta corrente per concatenare le Demo (Song o Style) visualizzate nel display.

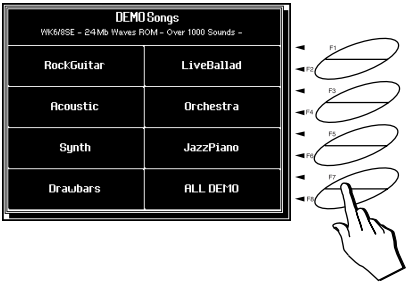
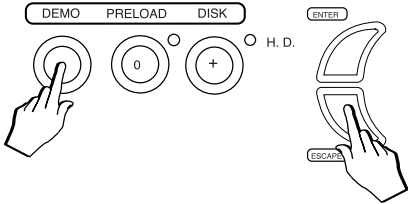
   L'esecuzione partirà automaticamente dalla prima Demo. Quelle da eseguire vengono poste in negativo mentre quelle già eseguite tornano in positivo.

   Durante l'esecuzione della Demo, tutti i controlli del pannello e la tastiera sono momentaneamente disabilitati, ad eccezione dei pulsanti DEMO ed ESCAPE e dei tasti funzione.

5

6. Per fermare la Demo premete il tasto funzione corrispondente alla Demo in esecuzione, oppure premete ESCAPE.

   Se viene fermata con ESCAPE la videata DEMO scomparirà. Una volta usciti dal modo DEMO, il display ritornerà alla situazione precedente.

   __IMPORTANTE__: per selezionare una Performance, uno Style o una Song, si deve uscire dal modo DEMO.

6

Multimedia

Se possedete dei dischi WK (o PS) con delle Song che contengono la traccia del testo (Lyric), il display del **WK6/8SE** può visualizzare le parole mentre la Song è in esecuzione. Sono molti i dischi disponibili con brani e testo.

1. Premete il pulsante SONG.

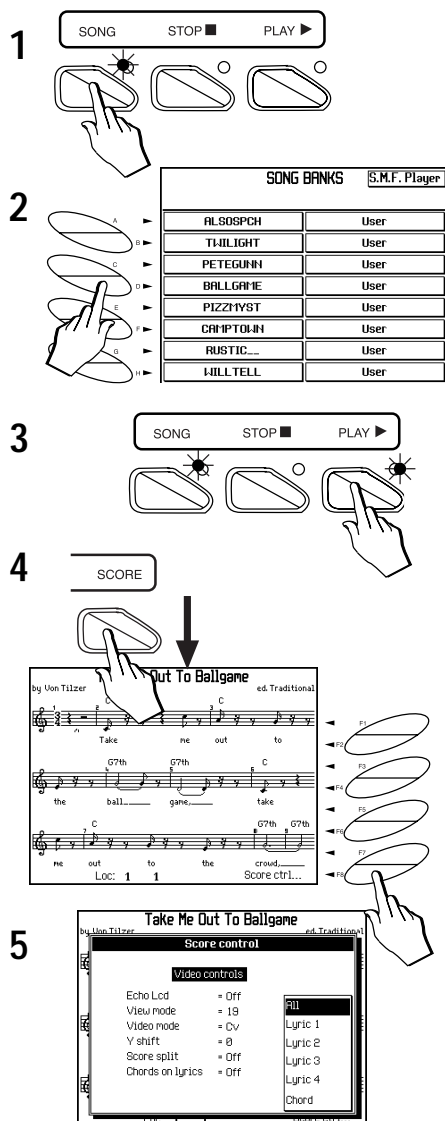
   Nel display compariranno fino ad 16 Song (se necessario, caricate delle Song apposite in memoria mediante la funzione Load All Song).

2. Selezionate la Song con il corrispondente tasto funzione.

3. Premete PLAY per ascoltare la Song.

4. Premete il pulsante SCORE per visualizzare lo spartito nel display.

   Durante l'ascolto della Song, nel display comparirà il testo con o senza lo spartito del brano.

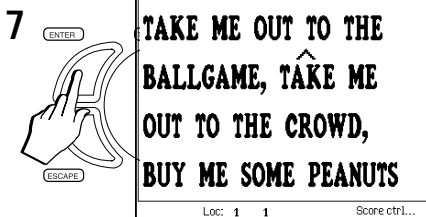
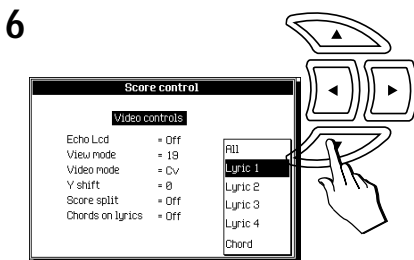
5. Premete il pulsante F8 per attivare l'opzione SCORE CONTROLS.

6. Con i corrispondenti tasti funzione, selezionate l'opzione desiderata.

   Le opzioni disponibili sono:

   All : Per visualizzare tutto lo spartito con note, accordi e parole;

   Lyrics 1, 2, 3, 4 : Solo le parole vengono visualizzare in diverse dimensioni (Lyrics 1 per default);

   Chord : Solo i simboli degli accordi sul pentagramma vengono visualizzati.

7. Premete ENTER per confermare la scelta.

CARICAMENTO AUTOMATICO ALL'ACCENSIONE

Qualora non vi fossero delle Song con la traccia Lyric caricate in memoria, potete fare in modo che un Block di dati (incluse delle Song) venga caricato automaticamente da floppy disk all'accensione. Inserite il dischetto delle Song (formato 1.44 Mb) nel drive del vs. computer e cambiate il nome del Block da caricare in AUTOLOAD.BLK (tutti i caratteri maiuscoli). All'accensione, se il floppy disk è inserito nel drive, il Block viene caricato in RAM. Questo caricamento automatico equivale ad una operazione Load Single Block.

__ATTENZIONE:__ Il caricamento automatico di AUTOLOAD.BLK cancella tutti i dati conservati in RAM.

VEDERE IL TESTO SU MONITOR ESTERNO

È possibile visualizzare i testi delle Song su un monitor, televisore, (o altro dispositivo video esterno), collegato all'interfaccia Video del **WK6/8SE**. Lo strumento è impostato per default per proiettare le parole su un monitor esterno.

1. Collegate una delle prese Video (RGB, S-VHS) sul retro dello strumento al Televisore o monitor mediante il cavo speciale in dotazione.

   Il cavo RGB/Scart in dotazione è adatto per collegare ad un televisore domestico o monitor di computer.

2. Se collegate al televisore, ponetelo in modalità AV.

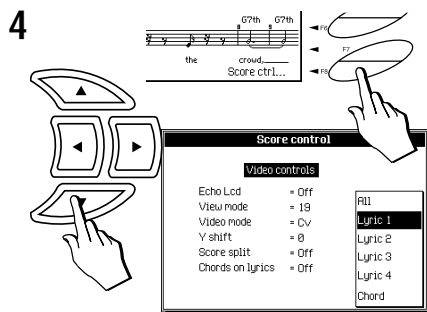
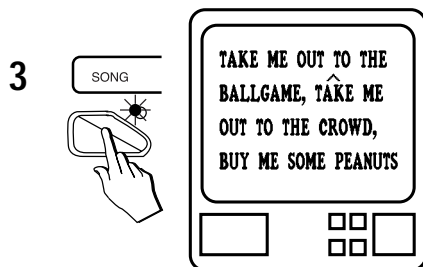
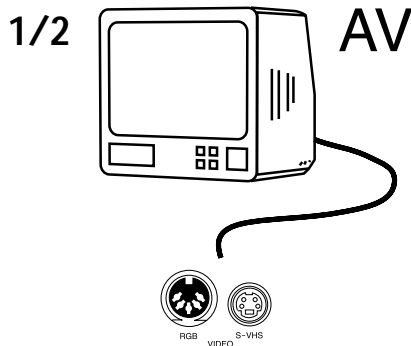
   Consulta il manuale del televisore per attivare la modalità AV. I monitor per computer o post-produzione video sono normalmente in modalità AV.

3. Selezionate una Song con traccia Lyrics.

   Il monitor esterno visualizzerà le parole della Song.

   Premete SCORE per visualizzare la parte di Score nel display.

4. Se le parole non vengono visualizzate sul monitor esterno, premete F8 per aprire la finestra di dialogo «Score controls» ed aggiustate i relativi parametri in modo che il monitor esterno visualizzi le parole della Song.

   Usate i pulsanti Cursore per selezionare i parametri e fate riferimento alla sezione SCORE & EDIT SCORE nel capitolo Edit Song della Guida di Riferimento per le relative spiegazioni.

Suonare con l'accompagnamento automatico degli Style

WK6/8SE possiede 192 accompagnamenti automatici degli Style con quattro variazioni (Variation), ognuna delle quali è formata da Intro, Fill e Ending per ogni Style. Inoltre potete caricare fino a 32 User Style da dischetto nei 4 banchi dei User Style disponibili.

1. Premete SINGLE TCH. PLAY.

   Se non sono già attivi, si attiveranno anche i pulsanti ARRANGE ON/OFF e ARRANGE MEMORY.

   Il pulsante ARRANGE ON/OFF abilita gli accompagnamenti automatici degli Style. Se questo pulsante è spento, sentirete solo la traccia di batteria (Drums) dello Style quando premete il pulsante Start/ Stop.

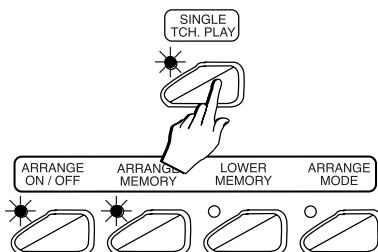
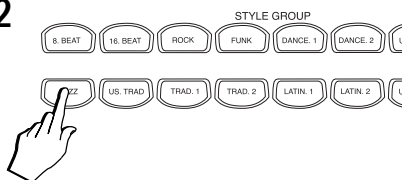
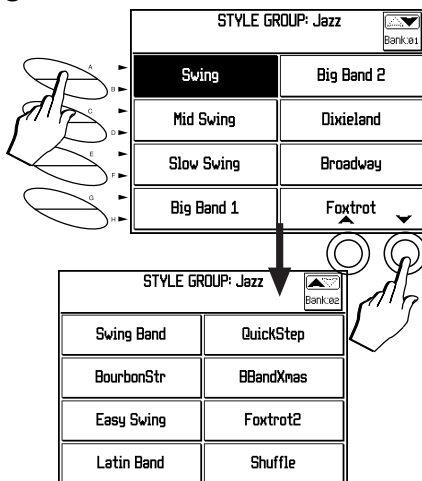
2. Premete uno dei pulsanti della sezione STYLE GROUPS (8 Beat, 16 Beat, Rock, ecc.).

   JAZZ nell'esempio. Nel display compaiono una selezione di Style appartenenti al primo banco del Gruppo corrente.

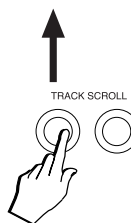
3. Selezionate uno Style dal banco corrente.

   Potete selezionare gli Style dal secondo banco (2) premendo prima il pulsante Page/Bank.

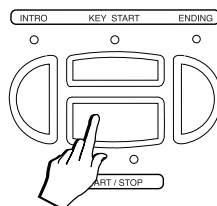
   Usate i tasti funzione F1...F8 per selezionare uno degli 8 Style visualizzati (ad esempio tasti A/B per SWING)

   Se il pulsante D.HOLD è spento, nel display comparirà la configurazione sonora relativa alle sezioni Upper 1/2 e Lower 1/2. Anche l'assetto di tastiera cambia in Upp/Low. Se D.HOLD è acceso, premete ESCAPE per vedere la situazione corrente.

4. Premete il pulsante di scorrimento traccia destro (Track/Scroll) in alto a sinistra per portare in vista le tracce dell'accompagnamento dello Style corrente.

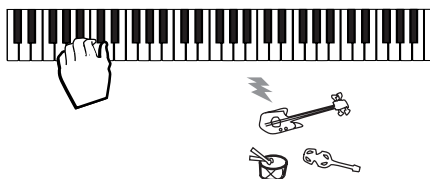
   Notate che nell'esempio, le tracce Acc 4/5/6 sono tutte disattivate (Mute).

   Premete il pulsante Track/Scroll sinistro per riportare il display allo stato precedente (suoni di tastiera).

5. Se desiderate far partire lo Style con una introduzione, premete il pulsante INTRO per prenotare l'Intro.

6. Premete il pulsante START/STOP per far partire gli accompagnamenti.

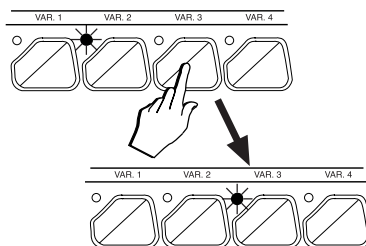
   La traccia drum inizierà a suonare, eventualmente con una introduzione se evete prenotato l'Intro. Potete anche prenotare l'Ending o il Fill >< per farli suonare come introduzione allo Style.

7. Suonate una nota o un accordo (almeno tre note) sotto lo Split Point per far partire lo Style.

   Un accompagnamento automatico inizierà suonare.

   Nella situazione di default, il modo di riconoscimento degli accordi è impostato in "Fingered 1". Usando le opzioni ARRANGE MODE, è possibile cambiare il modo di riconoscimento in "One Finger", "Fingered 2" o "Free 1 & 2". Vedi la funzione ARRANGE MODE nel capitolo Styles (Manuale di riferimento).

8. Premete uno dei pulsanti VAR (variation) non attivi.

   Sentirete una variazione diversa dello stesso accompagnamento.

   I pulsanti **VAR** controllano le Variazioni degli Style. Ciascun pulsante richiama una variazione diversa dello stesso accompagnamento. Ogni Variation comprende i riff per le sezioni Basic, Intro, Fill, Ending.

8

9. Premete uno dei pulsanti FILL.

   FILL ◀ esegue il fill e richiama la variation precedente.

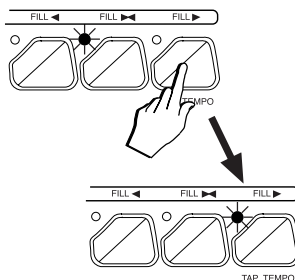
   FILL esegue il fill e riconduce al riff Basic della variation corrente. Ad accompagnamento fermo, mette in prenotazione il fill, utilizzato come introduzione.

   FILL ▶ esegue il fill e richiama la variation successiva. (Questo pulsante funziona anche come Tap Tempo - vedi di seguito).

   Se si tiene premuto a lungo un pulsante FILL il fill viene eseguito continuamente finché non si rilascia il pulsante.

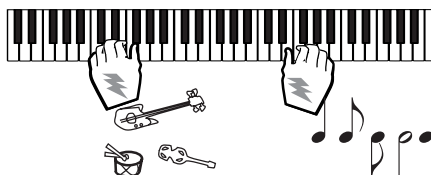
9

FILL ◀ FILL ▶◀ FILL ▶

TAP TEMPO

10. Suonate un accordo differente e incominciate a suonare una melodia con la mano destra.

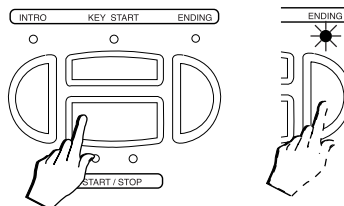
    Il pattern dell'accompagnamento viene trasposto.

    La combinazione dei suoni ed il modo di tastiera (Full, Upper/Low) dipendono dallo Style selezionato.

10

11. Fermate lo Style con il pulsante START/STOP o ENDING.

    START/STOP ferma lo Style istantaneamente.

    ENDING conclude lo Style con un ending (o 'coda').

11

AVVIATE LO STYLE USANDO KEY START

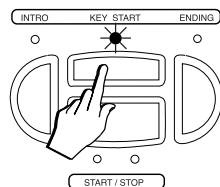
La funzione Key Start sincronizza l'inizio dello Style con una nota od accordo premuto sulla tastiera senza dover premere Start/Stop. Key Start può essere usato in diverse situazioni e uno dei modi più diffusi è nella maniera seguente:

12. Ad accompagnamento fermo, attivate KEY START.

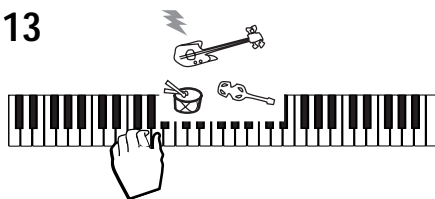
    Il LED del pulsante si accenderà.

12

INTRO KEY START ENDING

START / STOP

13. Suonate un accordo (di almeno 3 note) con la mano sinistra.

    L'accompagnamento parte immediatamente (eventualmente preceduto dal riff introduttivo se avete prenotato l'Intro). Se rilasciate le note, l'accompagnamento continuerà a suonare.

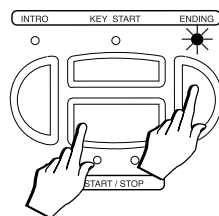
13

> *__Nota:__ Se ARRANGE MEMORY o LOWER MEMORY sono spenti, l'accompagnamento suona mentre si tiene la mano sulla tastiera e si ferma quando la mano viene sollevata. Se invece uno dei due pulsanti è attivo l'accompagnamento o la sola traccia Drum continua a suonare anche dopo aver sollevato la mano.*

14. Premete START/STOP o ENDING per fermare l'accompagnamento.

    Con Start/Stop, KEY START rimarrà attivo.

    Con Ending, KEY START si spegnerà.

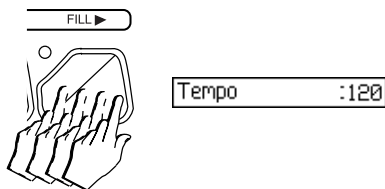
    Se avete fermato l'accompagnamento con START/STOP, premete KEY START per disattivarlo.

14

AVVIATE LO STYLE CON TAP TEMPO

15. Ad accompagnamento fermo, battete il tempo sul pulsante TAP TEMPO.

 Il tempo viene stabilito con gli ultimi due colpi, il valore del Tempo appare nel display e l'accompagnamento parte automaticamente.

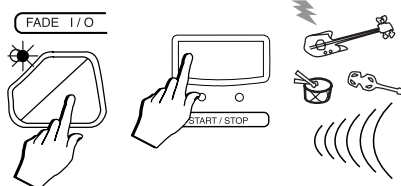
 Il tempo si adegua automaticamente alla Time Signature (o divisione) corrente (4/4, 3/4 ecc.). Il battere del tempo è accompagnato dal clic di uno stick.

15

AVVIATE E FERMATE LO STYLE CON FADE I/O

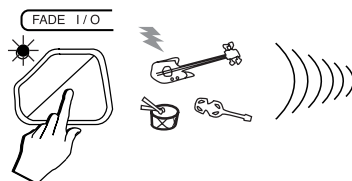
16. Premete il pulsante FADE IN/OUT prima di far partire l'accompagnamento.

 Il volume delle tracce viene immediatamente azzerato. Fate partire l'accompagnamento con START/STOP o KEY START.

 Quando l'accompagnamento parte, il volume di tutte le tracce cresce gradualmente, per raggiungere il massimo dopo 8 quarti.

16

17. Premete il pulsante FADE IN/OUT mentre l'accompagnamento è in esecuzione.

 Il volume di tutte le tracce decrescerà gradualmente, e alla fine l'accompagnamento si fermerà automaticamente. Durante il completamento del Fade il LED del pulsante lampeggerà.

17

SELEZIONATE UNO STYLE SENZA CAMBIARE I SUONI DI TASTIERA

Per cambiare lo Style pur mantenendo invariati i suoni assegnati alle sezioni di tastiera, selezionate lo Style con il pulsante SINGLE TOUCH PLAY spento.

Quando SINGLE TOUCH PLAY è spento, la selezione dello Style provoca il cambio dei pattern, dei suoni e degli effetti assegnate alle tracce dell'accompagnamento mentre i suoni delle sezioni di tastiera restano invariati.

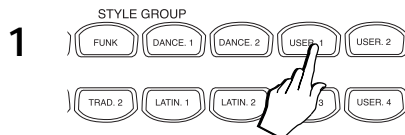
SINGLE TCH. PLAY

LED spento

SELEZIONARE E SUONARE GLI STYLE USER NELLA MEMORIA FLASH

WK6/8SE è dotato di ulteriori User Style nella memoria Flash, e precisamente nel secondo banco delle locazioni User Style. Queste locazioni sono riservate alla Generalmusic ed il loro contenuto può variare a seconda del mercato a cui è destinato lo strumento. La Generalmusic si riserva il diritto di cambiare il contenuto delle locazioni Flash di volta in volta tramite dei sistemi operativi aggiornati.

La procedura di selezione è identica a quella usata per selezionare i Style ROM, con la sola differenza che i Flash User Style si trovano nel secondo banco dei User Style (User 1 e User 2).

1. Premete il pulsante User 1 (o User 2) nella sezione STYLE GROUPS.

2. Premete il pulsante Page/Bank (▲▼) per passare a Bank 2.

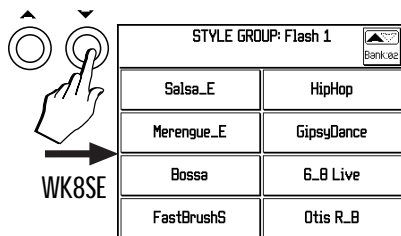
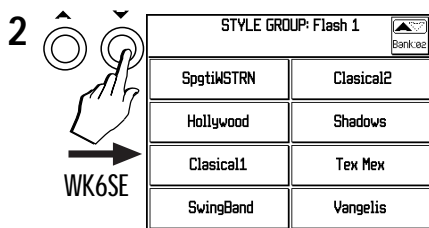
   Il display mostrerà 8 nomi dei Flash Style.

   ***IMPORTANTE**: I Flash Style variano a seconda del modello. Quelli di **WK6SE** fanno uso dei Sound contenuti in ROM, mentre quelli di **WK8SE** richiedono dei sound appositi che debbono risiedere nella RAM dello strumento. Il **WK8SE** lascia la fabbrica con i sound del Sound Block "A_1RSND" (nell'Hard Disk) già caricati in RAM. Tenete presente, pertanto, che se viene modificato il contenuto della RAM di **WK8SE**, i Flash Style potrebbero suonare in maniera scorretta a causa della mancanza dei suoni relativi. In tal caso, ricaricate il Sound Block "A_1RSND" dell'Hard Disk. Fate riferimento al capitolo Disk e Hard Disk per informazioni relativi alla procedura di caricamento di dati dall'Hard Disk.*

2

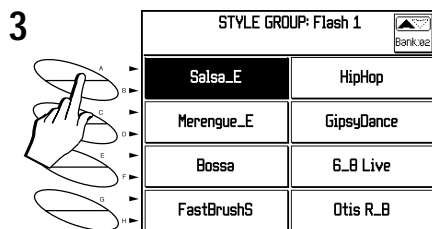
STYLE GROUP: Flash 1 — Bank:02

SpgtiWSTRN	Clasical2
Hollywood	Shadows
Clasical1	Tex Mex
SwingBand	Vangelis

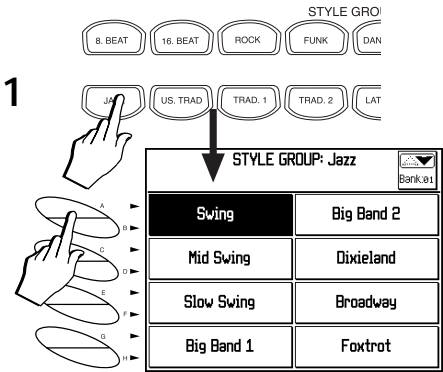
WK6SE

3. Selezionate un Flash User Style con il corrispondente pulsante funzione.

   Per suonare con il Flash Style, usate la procedura spiegata a pagina 1.24.

   . . . . .

   ***NB** Il Flash Style selezionato può essere modificato (la sua Performance) e salvato allo stesso banco. Fate riferimento alla procedura Store Performance nelle pagine successive per informazioni dettagliate. I Flash User Style non possono essere cancellati.*

SELEZIONARE LE STYLE PERFORMANCE

Quando SINGLE TOUCH PLAY è attivo, ogni Style ROM di **WK6/8SE** è associato ad un massimo di 8 Style Performance che possono essere richiamate durante l'esecuzione. Le Style Performance degli ROM Style sono permanenti e non possono essere cancellate. Sono, comunque, tutte programmabili e le impostazioni originali di default possono essere ripristinate con il comando Restore. Una Style Performance può essere programmata sia per le tracce di tastiera sia per quelle dell'accompagnamento, ma i pattern degli arrangiamenti restano invariati.

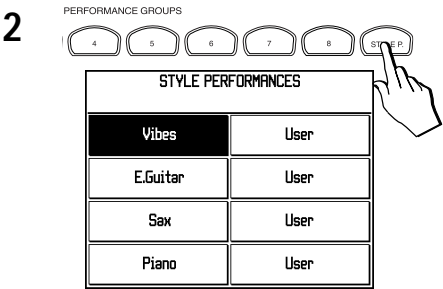
1. Selezionate uno Style dal banco preferito (1 o 2) con i tasti funzione corrispondenti, come già descritto sulle pagine precedenti.

2. Premete il pulsante STYLE.P per accedere al banco di Style Preset dello Style corrente.

   Il display mostrerà l'elenco degli 8 Style Performance associati allo Style corrente.

2

PERFORMANCE GROUPS: 4 5 6 7 8 STYLE P.

STYLE PERFORMANCES

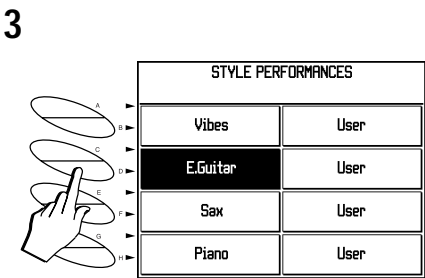
Vibes	User
E.Guitar	User
Sax	User
Piano	User

3. Selezionate una Style Performance con i tasti funzione corrispondenti (tasti A/B nell'esempio).

   Se il pulsante Single Touch Play è spento, la selezione di una Style Performance attiverà automaticamente il pulsante (LED acceso).

   Ripetete le procedure ai punti 2 e 3 per selezionare altre Style Performance (con D.HOLD per fissare il display durante la selezione).

3

STYLE PERFORMANCES

Vibes	User
E.Guitar	User
Sax	User
Piano	User

Selezionare le Performance

WK6/8SE dispone di 64 Performance programmabili organizzate in 8 banchi diversi (pulsanti 1 - 8) nella sezione PERFORMANCE GROUPS. Queste Performance possono richiamare suoni singoli e sovrapposti, impostazioni degli effetti, combinazioni di suoni multipli e, di particolare interesse, contengono anche un banco di Drawbar Performance. Questa sezione consente di programmare le Performance a seconda delle esigenze proprie e/o caricare delle Performance nuove da dischetto. Una Performance può memorizzare uno Style, Variation e Tempo dello Style, dando così la possibilità di memorizzare le Style Performance modificate alle locazioni delle Performance Groups. Quando poi selezionate le Performaance, potete scegliere di richiamare lo Style memorizzato o no mediante il pulsante Style Lock (blocco Style).

1. Premete il pulsante “1” nella sezione PERFORMANCE GROUPS.
   Il display mostrerà 8 Performance tra cui scegliere, ciascuna con un nome diverso.

   Se il pulsante STYLE LOCK è spento, scegliendo una Performance cambiano i suoni della tastiera e dell’accompagnamento (richiama la Style Performance). Vengono selezionati lo Style, la Variation e il Tempo.

   Se il pulsante STYLE LOCK è acceso, scegliendo una Performance, cambiano i suoni della tastiera ma non i suoni dell’accompagnamento.

2. Selezionate una Performance mediante i corrispondenti tasti funzione (“Church” nell’esempio).
   Se D. HOLD è spento, il display ritornerà allo stato precedente mostrando la nuova configurazione sonora.

   Se D. HOLD è acceso, il display si scelta Preset Group resterà attivo, permettendovi di continuare a selezionare altri Preset dallo stesso Gruppo. Premete ENTER per visualizzare la combinazione sonora richiamata.

3. Suonate sulla tastiera ed ascoltate i suoni richiamati.

   A seconda della Performance richiamata, potrete suonare con una combinazione di un massimo di 16 suoni, sovrapposti e/o divisi attraverso la tastiera in qualsiasi configurazione. La combinazione sonora potrà essere modificata a piacere e memorizzata con il pulsante Store Performance (spiegato di seguito).

3

4. Ripetete le procedure ai punti 1 e 2 per fare ulteriori selezioni. Questa volta, selezionando la Performance N. 8.

   Nel display compariranno 8 Drawbar Performance tra cui scegliere quella desiderata.

5. Selezionate una Drawbar Performance e suonate sulla tastiera.

   Nell’esempio si seleziona la Performance Jazz Split.

4/5

6. Mentre suonate, potete cambiare il “colore” del suono complessivo usando gli 8 slider come se fossero i drawbars di un organo.

   Gli slider permettono di impostare per ogni drawbar, qualsiasi “piede”.

   Una volta impostato il “colore” dei drawbars, potete memorizzare la configurazione alla Performance corrente mediante la operazione Store Performance spiegato in seguito.

6

Store Performance

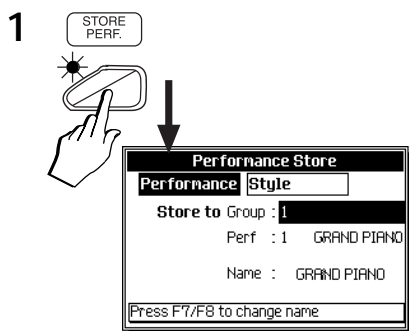
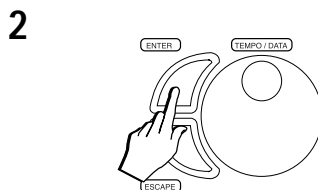
Utilizzate la procedura STORE PERFORMANCE per memorizzare qualsiasi cambio apportato ad una Performance, Style Performance o Song Performance.

Le modifiche apportate alle Performance e le Style Performance sono intercambiabili, ovvero potete salvare una Performance modificata ad una Style Performance e vice versa. Una Song Performance, invece, può essere salvata solo alle locazioni delle Song Performance. In tutti i casi è possibile creare una Performance completamente nuova e cambiarne il nome.

Lo stato temporaneo di una Performance modificata non salvata resta in memoria fino a quando non selezionate una Performance diversa o la stessa, oppure quando selezionate uno Style o una Song.

1. Premete STORE PERFORMANCE per aprire la finestra di dialogo «Store Performance».

   Il tipo di Performance proposto da **WK6/8SE** all'apertura dipende dallo stato del pulsante SINGLE TOUCH PLAY. Se è spento il tipo suggerito è la Performance ("Perf").

   Se è acceso il tipo suggerito è una Style-Performance "Style").

2. Premete ENTER per confermare la memorizzazione delle modifiche,
   oppure
   Selezionate una locazione Performance diversa prima di confermare con ENTER.

MEMORIZZARE LA PERFORMANCE CORRENTE

Con ENTER, le modifiche verranno memorizzate alla Performance corrente ed il display ritornerà allo stato modificato. Ogni volta che questa Performance viene selezionata, richiamerà le impostazioni ad essa memorizzato.

Se, invece, premete ESCAPE, cancellerete la procedure Store Performance, ma lo stato temporaneo della nuova Performance resterà invariato, fino a quando selezionerete un'altra Performance.

3. Per salvare le vostre modifiche ad una Performance diversa, scegliete con i tasti Cursore ◀/▶ ed il Dial il tipo di Perforamnce in cui salvare le modifiche.

   I due tasti cursore commutano tra le due zone Performance e Style (Style Performance).

   Ruotate il Dial per scegliere un Group diverso nella zona "Store to".

   Se state salvando una Performance, selezionate un group nella zone "Store to" e una Performance nella zona "Perf".

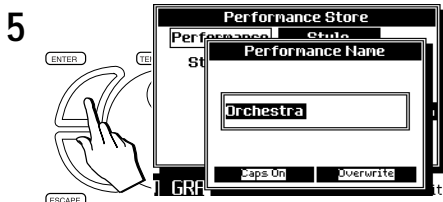
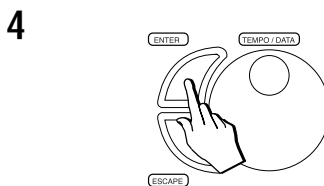
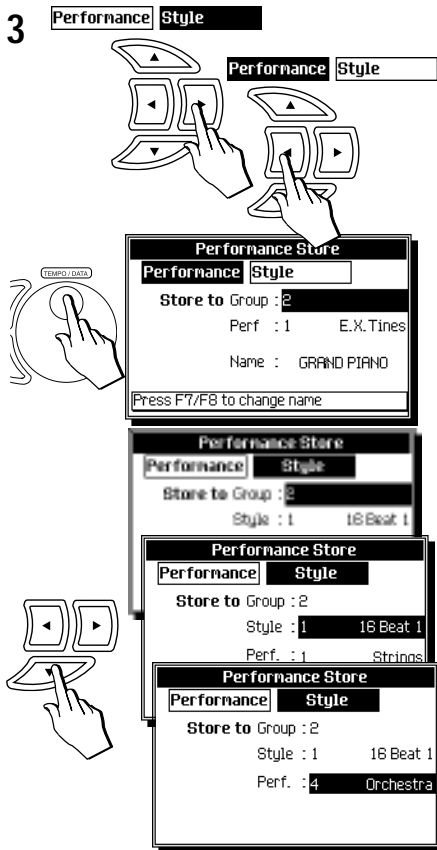
   Se state salvando una Style Performance, selezionate uno Style Group nella zona "Store to", spostatevi giù per selezionare uno Style nella zona "Style" e giù ancora per selezionare una Style Performance nella zona "Perf".

4. Premete ENTER.

   Se la destinazione è una Performance, il display ritorna alla versione modificata della Performance appena memorizzato.

   Se la destinazione è una Style Performance, premendo ENTER attiverà una finestra in sovrapposizione chiedendo conferma del nome della Performance. Potete confermare lo stesso nome o cambiarlo.

5 Premete di nuovo ENTER per confermare il nome nuovo o vecchio della Style Performance.

   Se desiderate non salvare le modifiche e uscire dalla procedura, premete ESCAPE.

Trasposizione generale

APPLICARE UNA TRASPOSIZIONE (IN SEMITONI)

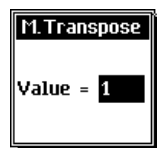
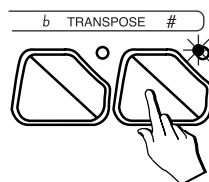
Se dovete suonare in una tonalità con molte alterazioni, oppure il brano è scritto in una tonalità non adatta alla voce del cantante o all'intonazione di un altro strumento della band, potete applicare una trasposizione generale allo strumento.

I pulsanti TRANSPOSE b/# permettono di applicare istantaneamente all'intero strumento una trasposizione generale di ± 24 semitoni (24 semitoni = 2 ottave).

1. Premete TRANSPOSE # per innalzare la tonalità.

   Lo stato corrente della trasposizione apparirà in una finestra di dialogo (0 = intonazione standard).

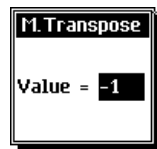
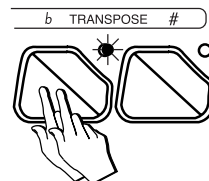
   Premete il pulsante TRANSPOSE # tante volte quanto necessita per ottenere la trasposizione desiderata.

1

2. Premete TRANSPOSE b per abbassare la tonalità.

   Lo stato corrente della trasposizione apparirà in una finestra di dialogo.

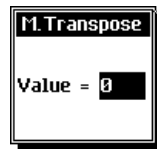
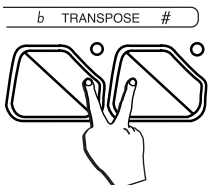
   Continuate a premere ripetutamente il pulsante TRANSPOSE *b* fino a quando non appare il valore negativo desiderato. (Una eventuale trasposizione positiva verrà azzerata e cambiata in negativo).

   Il LED acceso su # (innalzamento) o su *b* (abbassamento) mostrerà lo stato corrente della trasposizione.

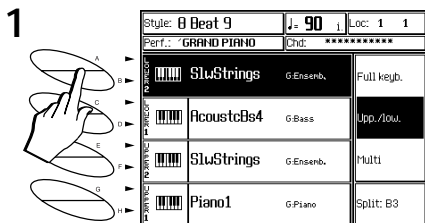
2

ELIMINARE LA TRASPOSIZIONE

3 Per eliminare la trasposizione premete contemporaneamente i pulsanti TRANSPOSE.

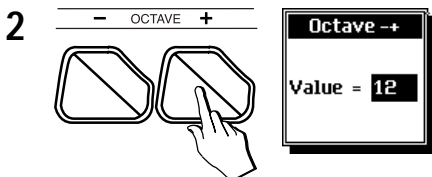
   Il LED si spegnerà e lo strumento tornerà all'intonazione standard. Il display mostrerà per un istante il valore "0" e poi tornerà alla situazione normale.

3

TRASPOSIZIONE DI TRACCIA PER OTTAVE

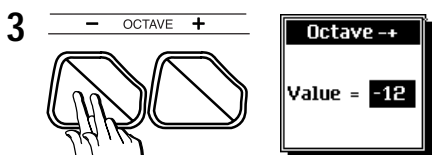
Si può rapidamente trasporre una traccia all'ottava superiore o inferiore (fino ad un massimo di ±5 ottave sopra o sotto) con i pulsanti OCTAVE.

1. Selezionate la traccia da trasporre.

2. Premete il pulsante OCTAVE + per trasporre la traccia un ottava sopra.

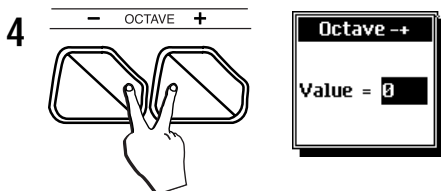
   Una finestra di dialogo mostrerà lo stato attuale dell'ottava.

   Premete il pulsante OCTAVE + più volta fino a quando otterrete la trasposizione desiderata. Il valore visualizzato è espresso in semitoni: 12 - 1 ottava, 24 = 2 ottave, ecc.. Dopo alcuni secondi il display ritornerà allo stato normale.

3. Premete il pulsante OCTAVE – per trasporre la traccia un ottava sotto.

   Una finestra di dialogo mostrerà lo stato attuale dell'ottava.

   Continuate a premere ripetutamente il pulsante OCTAVE – fino a quando non apparirà il valore negativo desiderato. Un eventuale valore positivo verrà cancellato.

ELIMINARE L'IMPOSTAZIONE DELL'OTTAVA

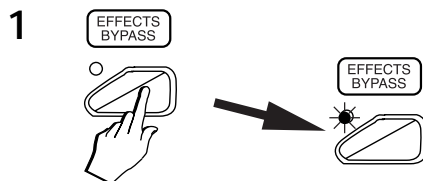
4. Premete contemporaneamente i pulsanti OCTAVE.

   La finestra di dialogo visualizzerà l'azzeramento del valore (0) e la traccia tornerà all'intonazione normale.

Suonare con o senza gli effetti digitali

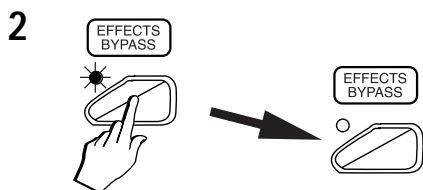
Potete modificare momentaneamente il modo in cui le Performance vengono processati dal processore interno degli effetti, cambiando lo stato On/Off del pulsante **Effects Off**.

DISATTIVAZIONE (BYPASS) DEGLI EFFETTI

1. Per disattivare un effetto, premete il pulsante EFFECTS OFF.

   Il LED del pulsante si accenderà, indicando che il Preset non è più processato dall'effetto corrispondente.

ATTIVAZIONE DEGLI EFFETTI

2. Premete il pulsante attivo EFFECTS OFF.

   Il LED del pulsante si spegnerà, indicando che il Preset è ora processato dall'effetto corrispondente.

Per saperne di più sugli effetti e come assegnarli alle Performance, agli Style ed alle Song, fate riferimento alla sezione "Effects" del capitolo Edit Performance nella Guida di Riferimento.

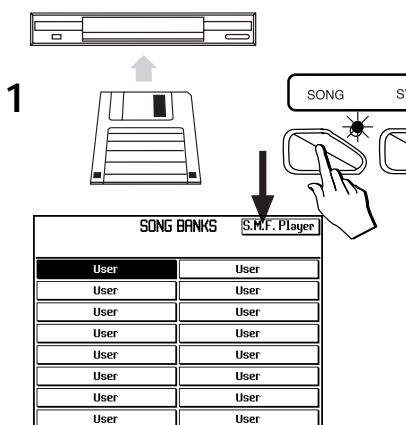
Usando il Midi File Player

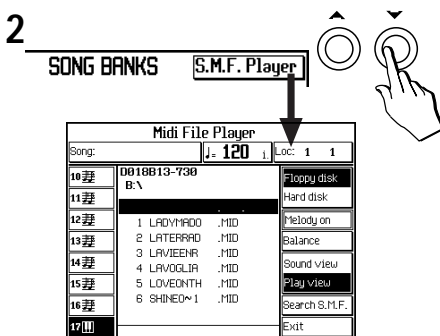
Il MIDI FILE PLAYER permette di ascoltare il playback di un MIDI FILE direttamente da dischetto o dall'Hard Disk.

Se un dischetto è già inserito nel drive, il Midi File Player si aggancerà al dischetto. Se il drive non contiene un dischetto, il Midi File Player si aggancerà all'Hard Disk automaticamente.

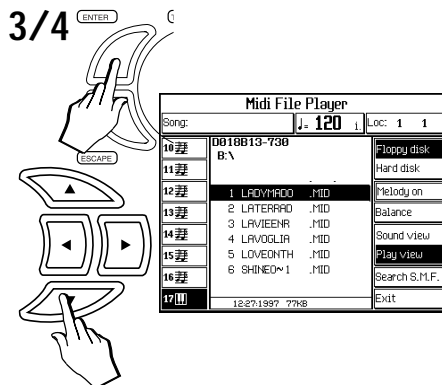
L'esempio seguente spiega come usare il MIDI FILE PLAYER utilizzando un dischetto contenente dei Midi File. Se avete già salvato dei Midi File nell'Hard Disk, seguite la procedura senza inserire un dischetto nel drive.

1. Inserite il dischetto contenente dei MidiFile nel disk drive e premete il pulsante SONG.

   Il display mostrerà la finestra di scelta SONG BANKS (con o senza una scelta di Song).

2. Premete uno dei pulsanti Page/Bank (▲▼) in alto a destra del display per accedere al MIDI FILE PLAYER.

   Il MIDI FILE PLAYER selezionerà automaticamente la cartella contenente dei MIDI File nel dischetto.

3. Premete ENTER per accedere alla cartella SMF.

   La directory dei MIDI File presente nella cartella verranno elencati nel display.

4. Usate i tasti cursore per selezionare il Midi File che desiderate ascoltare.

5. Premete PLAY per far partire il Midi File.

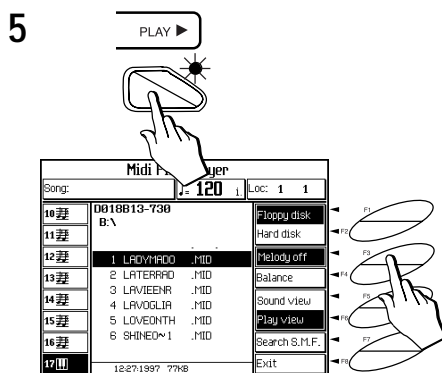
   Durante l'ascolto della Song, sentirete anche la melodia.

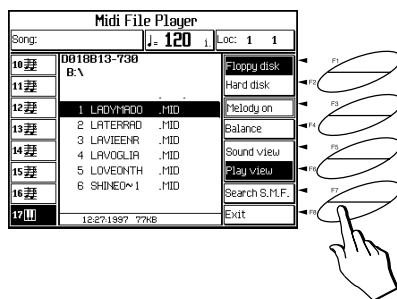
   Potete disattivare la melodia premendo la funzione MELODY ON (F3) per disattivarla in modo da poter suonare la melodia voi stessi.

   La scritta MELODY ON si commuterà in MELODY OFF.

   Ripremete il tasto funzione F3 per riattivare la melodia (MELODY ON).

   Terminato l'ascolto, il playback si fermerà.

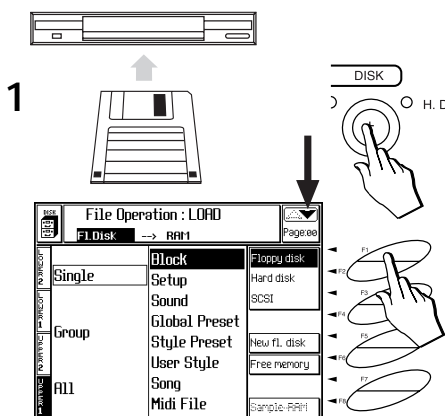
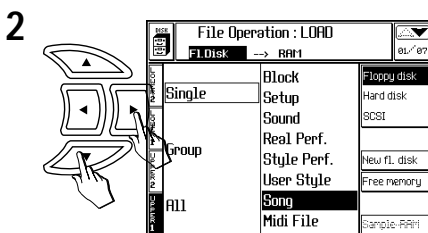
   Ripetete le operazioni di selezione MIDI File e premete sempre PLAY per far partire l'ascolto del MIDI File.

6. Premete EXIT (F8) per uscire dalla videata Midi File Player.

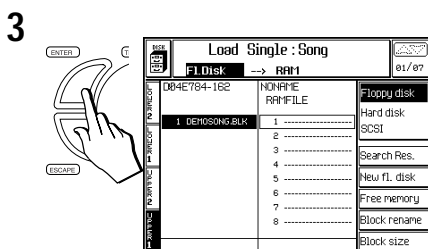
   Fate riferimento anche al capitolo SONG nella Guida di Riferimento per informazioni riguardanti tutte le opzioni del Midi File Player.

Caricamento di dati in memoria RAM

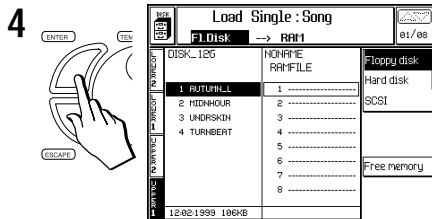
Se avete dei dischetti contenenti delle Song, degli Style o delle Performance che desiderate caricare nella memoria RAM dello strumento, oppure se desiderate caricare dei dati dall'Hard Disk, seguite la procedura spiegata in questa sezione.
L'esempio spiega come caricare una Song da dischetto (o dall'Hard Disk). Tutti gli altri tipi di dati, come ad esempio, User Style, Real Performance, ecc., vengono caricati usando procedure identiche ma adattate per i tipi di dati caricati.

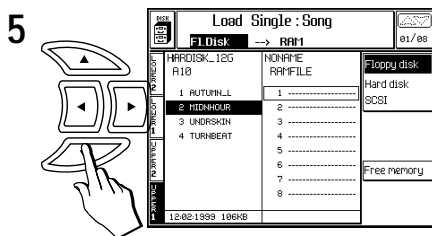
1. Inserite il dischetto nel disk drive e premete il pulsante DISK per accedere alla pagina principale di Load (caricamento).

   Se un dischetto è già inserito nel drive e desiderate caricare dei dati dall'Hard Disk, selezionate l'opzione HARD DISK con il tasto funzione F2 per accedere alla pagina principale di Hard Disk Load.

   Se un dischetto non è inserito nel drive, premendo DISK, la pagina LOAD si configurerà automaticamente per operazioni di caricamento dati dall'Hard Disk.

2. Selezionate il comando desiderato (in questo esempio, «Load Single Song»).
   Usate i tasti cursore per navigare all'interno del display per selezionare il comando, combinando un elemento da ciascuna colonna. Nell'esempio, combinate "Single" nella colonna sinistra con "Song" nella colonna destra per specificare "Load Single Song".
   Se state lavorando con un dischetto contenente dei MIDI File, selezionate il comando "Single MIDI File".

3. Premete ENTER per confermare il comando ed accedere al selettore di file («<u>File Selector</u>»).
   Il File Selector mostra la presenza di uno o più Block nella directory del dischetto o Hard Disk, e la directory della destinazione che rap-

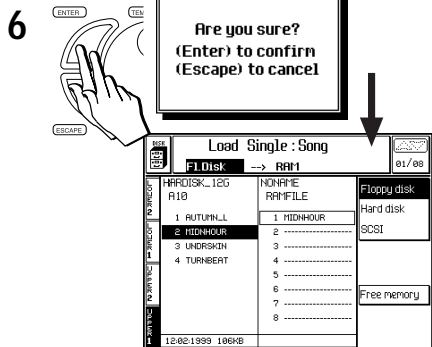
presenta la sezione di memoria in RAM dove risiedono i tipi di file attualmente gestiti (in questo caso le Song).

4. Se necessario, selezionate un Block e premete ENTER per accedere alla directory.

   Il contenuto del Block mostra la lista dei file appartenenti al tipo selezionato al punto 2 (in questo caso «Song»).

5. Selezionate la Song che desiderate caricare usando i tasti cursore Su/Giù.

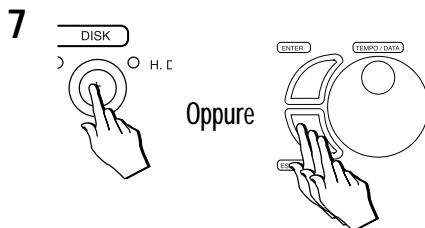
   Una destinazione in RAM sarà già selezionata (racchiusa dal rettangolo). Se necessario, spostate il cursore a destra e selezionate una destinazione vuota per il file in arrivo.

6. Con la destinazione selezionata, premete due volte ENTER per eseguire il comando di caricamento (in questo caso «Load Song»).

   La prima volta che premete ENTER compare la domanda «Are you sure?» (Sei sicuro?).

   Premete ENTER la seconda volta per portare a termine l'operazione di caricamento della Song.

   Quando il messaggio relativo all'operazione in corso ("Loading") scompare, l'operazione sarà terminata.

7. Premete DISK (o tre volte ESCAPE) per uscire dall'ambiente «Disk».

   Premendo DISK si lascia l'ambiente «Disk» immutato. Accedendo nuovamente a «Disk» la pagina aperta sarà il selettore di file con, in questo caso, l'elenco delle Song.

   ESCAPE permette di *(1)* chiudere il Block, *(2)* chiudere il selettore di file, *(3)* uscire dall'ambiente «Disk».

Registrazione di una Song (Quick Rec)

WK6/8SE permette di registrare una Song in maniera semplificata mediante il metodo “QUICK REC”, facendo ricorso agli accompagnamenti automatici. In pratica, il metodo Quick Rec permette di registrare da 1 a 8 tracce di tastiera accompagnate da tutte le tracce di uno Style per creare una Song multitraccia (fino a 16 tracce). Mentre ascoltate la nuova Song, potete suonare insieme alla Song con una traccia non usata nella registrazione.

REGISTRAZIONE QUICK REC

1. Premete il pulsante SONG.

   Nel display “Song Banks” compariranno locazioni vuote (User). Se sono tutte occupate, potete usare la funzione Restore All (“Ripristina tutte le Song”) Songs in Edit General per cancellare le Song in memoria.

2. Selezionate una locazione vuota con il corrispondente pulsante funzione.

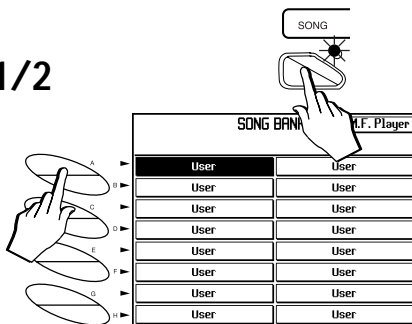
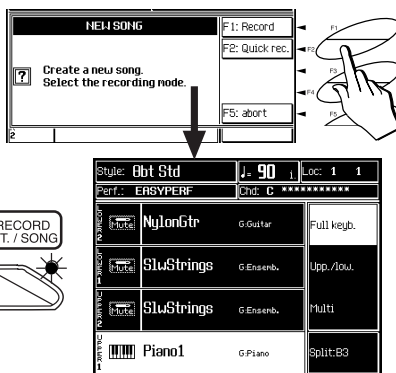
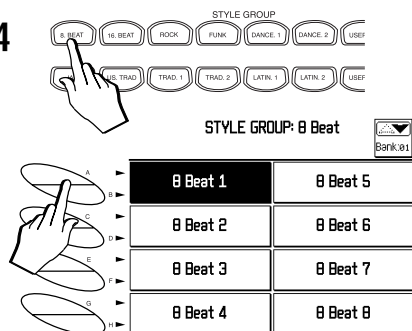
3. Premete il tasto funzione F2 per scegliere il metodo “**QuickRec**”.

   Il LED del pulsante RECORD ST/SONG si accenderà.

   Viene creata una Song nuova con la relativa Song-Performance nuova basata sulla Performance selezionata al momento di entrare in modo Quick Rec.

4. Scegliete lo Style preferito che provvederà all’accompagnamento desiderato per il brano.

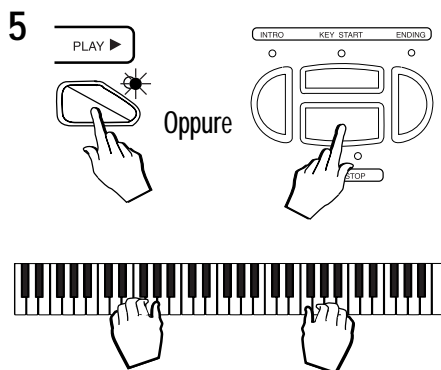
   Se desiderate che lo Style gestisca i suoni della Performance, premete SINGLE TOUCH PLAY prima di selezionare lo Style preferito (Arrange On/Off e Lower Memory si attiveranno automaticamente se spenti).

   Per mantenere la stessa Performance, selezionate lo Style con il pulsante SINGLE TOUCH PLAY spento (LED spento) e procedete ad attivare i controlli dell’accompagnamento (Arrange On/Off e Lower Memory) se necessario.

5. Premete PLAY o START/STOP per avviare la registrazione e iniziate a suonare.

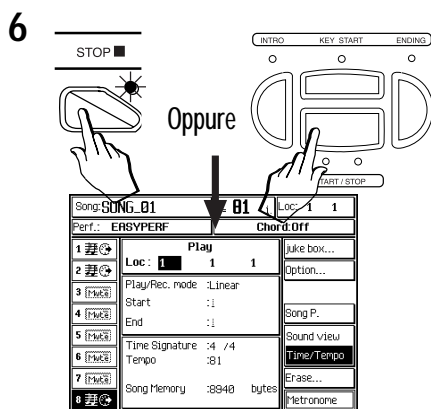
   Il pulsante PLAY avvia la registrazione delle tracce della tastiera. Il pulsante START/STOP avvia la registrazione impegnando anche le tracce dell'accompagnamento dello Style.

   Se selezionate lo Style con SINGLE TOUCH PLAY attivo e attivate la funzione KEY START, potrete avviare la registrazione (tracce ed accompagnamento) suonando sulla tastiera.

   Potete anche avviare la registrazione con una introduzione prenotando il pulsante INTRO, FILL o ENDING prima dell'avvio.

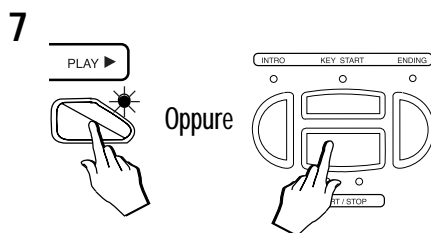
   Durante la registrazione, potete selezionare altri Style, introdurre dei Fill, cambiare Performance, attivare/disattivare altre tracce della tastiera, ecc..

6. Una volta concluso, fermate la registrazione con STOP o START/STOP.

   STOP fermerà la registrazione e porta il brano al punto di partenza (locator 1 1 1).

   START/STOP fermerà la registrazione delle tracce dell'accompagnamento ma non il sequencer, permettendovi di continuare a registrare le tracce della tastiera. Il Song Pointer (locatore) continuerà il monitoraggio della Song. Per fermare la registrazione premete STOP. In entrambi i casi, il LED del pulsante RECORD si spegnerà.

7. Per ascoltare la Song premete PLAY o START/STOP.

   Se premete STOP o START/STOP per fermare l'ascolto della Song, potete farla ripartire dal punto di arresto premendo il pulsante PLAY.

   Se, invece, premete STOP o START/STOP due volte, la song si ferma ed il brano ritorna al punto di partenza (locator 1 1 1).

   In EDIT SONG, potete dare un nome alla vostra Song.

SUONARE INSIEME ALLA SONG DURANTE L'ASCOLTO

Durante l'ascolto della Song, potete suonare usando una o più tracce non usate per la registrazione. È anche possibile disimpegnare una traccia registrata e suonarla in tempo reale. Naturalmente, è anche possibile disattivare (mute) una o più tracce qualora desiderate non ascoltarle.

Le operazioni possono essere eseguite prima di avviare l'ascolto o dopo l'avvio, ma tenete presente che se fate partire la song dopo aver apportato delle modifiche allo stato delle tracce, quest'ultime ritorneranno allo stato originale se non salvate le modifiche nella Performance prima dell'avvio. Nell'esempio che segue, le modifiche vengono apportate durante l'ascolto della Song.

1. Premete PLAY o START/STOP per avviare la Song appena registrata.
2. Durante l'ascolto della Song, premete il tasto funzione corrispondente alla traccia che volete usare per suonare insieme alla Song tante volte quanto è necessario per metterla in modo "key-play" e iniziate a suonare.

   Se la traccia contiene delle note registrate (contrassegnata dall'icona "seq.-play"), premete il tasto funzione:

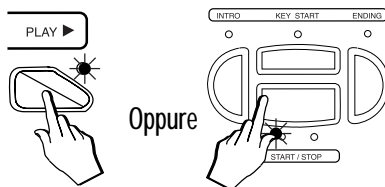
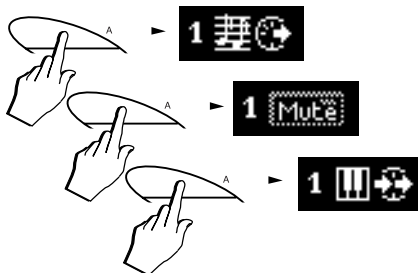
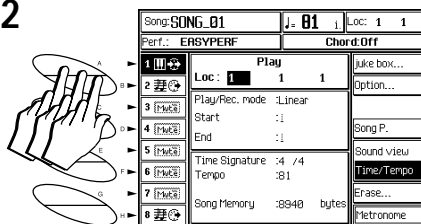
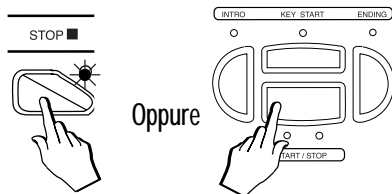
   • una volta per selezionare la traccia;

   • un'altra volta per mutare la traccia;

   • una terza volta per impostare il modo "key-play".

   L'esempio grafico a destra mostra come disimpegnare una traccia registrata e attivarla per poter suonarla in tempo reale.

   Se, invece, la traccia che volete usare non è stata usata per la registrazione, la relativa icona sarà muta ( ) o "key-play" ( ). In questo caso:

   • premete il tasto funzione corrispondente ripetutamente per commutare tra gli stati di "mute" e "key-play" e vice versa.
3. Premete STOP o START/STOP per fermare la Song.

Salvare i dati programmati su disco

Anche se la memoria tamponata della **WK6/8SE** conserva le Song allo spegnimento, è necessario salvare i dati su disco (o Hard Disk) per questioni di archiviazione e sicurezza. La RAM va considerata uno spazio di lavoro sempre aggiornabile e non un dispositivo per la conservazione dei dati.

Preparate un nuovo dischetto oppure uno usato in cui i dati verranno salvati. I dischetti possono essere del formato **WK6/8SE**, o standard MS-DOS per salvare i MIDI File. I MIDI File possono essere salvati anche nei dischetti del formato **WK6/8SE.** La procedura per salvare un MIDI File è spiegata nel capitolo Disk della Guida di Riferimento.

Assicuratevi che il dischetto non sia protetto - nel caso che lo sia, rimuovete la protezione prima di inserirlo nel drive, altrimenti, comparirà un messaggio di avvertimento quando tentate di trasferirci dei dati.

Le operazioni di salvataggio (Save) sono caratterizzati da una procedura ulteriore rispetto alle operazioni Load: l'opzione di creare un nuovo Block (se necessario).

LA PROCEDURA SAVE

La procedura seguente spiega come salvare su disco la Song registrata con la procedura Quick Rec spiegato nelle pagine precedenti.

1. Inserite il floppy disk nel drive e premete DISK per accedere alla pagina principale Save.

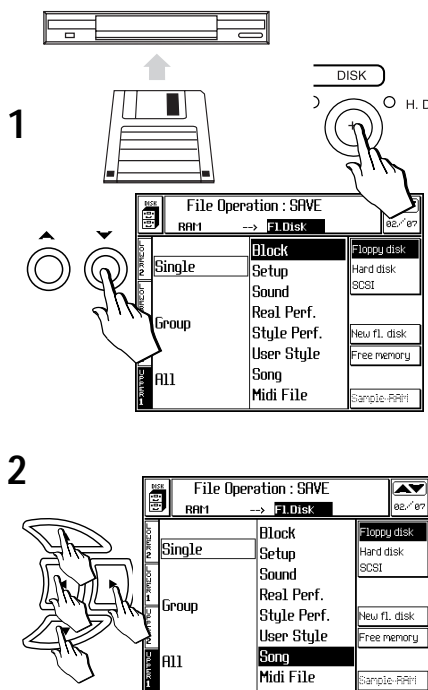
   Se la pagina principale di Save non è attiva, usa i pulsanti Page/Bank (▲▼) per passare a quella desiderata.

   Se, invece, state lavorando con l'Hard disk, selezionate l'opzione HARD DISK con il tasto funzione F2.

2. Selezionate il comando desiderato (ad esempio, «Save Single Song»).

   Usate i tasti cursore (◀/▶ e ▲/▼) per navigare all'interno del display per selezionare il comando, combinando un elemento da ciascuna colonna..

   Nell'esempio, combinate "Single" nella colonna sinistra con "Song" nella colonna destra per specificare "Save Single Song".

   Se state lavorando con un dischetto contenente dei MIDI File, selezionate il comando "Single MIDI File".

3. Premete ENTER per confermare il comando ed accedere al <u>selettore di file</u>.

   Nel display comparirà la directory delle Song presenti nella RAM e la directory del floppy disk.

   Nell'esempio, la RAM dello strumento contiene 2 song (con nomi generici).

   Se il dischetto è nuovo, la relativa directory sarà vuota (nessun Block presente). Nell'esempio, viene usato un dischetto nuovo.

   Se, invece, il dischetto è uno usato, ciò che appare nella directory dipenderà dal contenuto del disco.

4. Se necessario, selezionate la Song che intendete salvare e selezionate anche la sua destinazione della directory del dischetto.

   Un file selezionato è evidenziato in negativo. Usate i tasti cursori per selezionare un altro file. Nell'esempio, si seleziona il file Song_02.

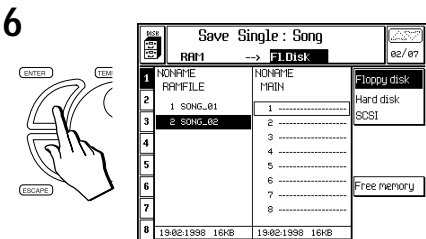
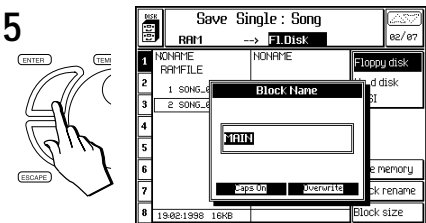
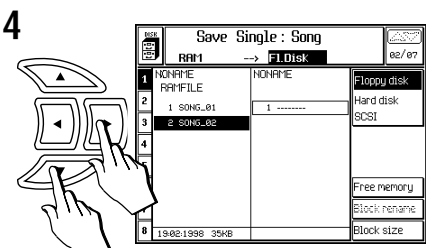
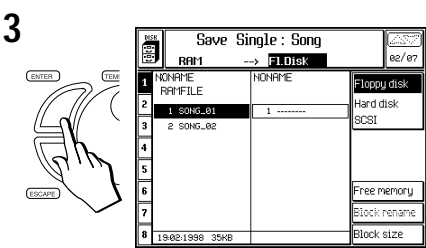
   Una destinazione vuota è evidenziata da una riga tratteggiata e la destinazione selezionata da un rettangolo.

5. Premete ENTER.

   Lo strumento ti inviterà a creare un Block nuovo con un nome di vostra scelta. Il nome "MAIN" verrà suggerito automaticamente.

   Usate la tastiera per immettere i dati alfanumerici per dare al Block un nome.

6. Confermate il nuovo Block con ENTER.

   La directory del dischetto ora mostra le prime 8 locazioni delle Song nel nuovo Block vuote. Fino a 16 locazioni sono disponibili scorrendo con i pulsanti cursore..

7. Se necessario, selezionate una destinazione e premete ENTER due volte per eseguire il comando Save Single Song.

   Premendo ENTER la prima volta farà comparire una richiesta di conferma dell'operazione (Are you sure? - “Sei sicuro?”). Premete ENTER una seconda volta per portare l'operazione a termine.

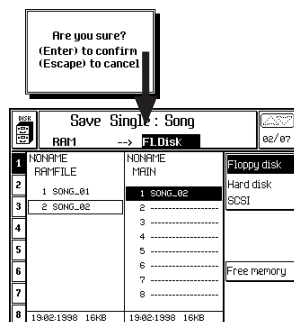
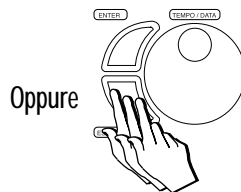
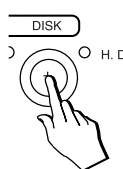
   Dopo un breve periodo, il file sarà salvato su disco.

   Ricordatevi che se salvate sopra un file esistente, verrà cancellato dal file nuovo.

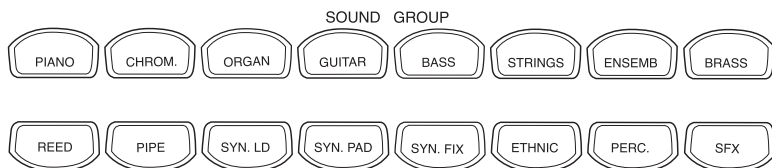
   Se possibile, salvate sempre i vostri dati nuovi alle destinazioni vuote per salvaguardare i vostri dati già archiviati.

8. Premete DISK (o tre volte ESCAPE) per uscire dall'ambiente «Disk».

***ATTENZIONE** - Non salvare nei dischetti originali forniti con lo strumento. Per motivi di sicurezza, accertatevi che i dischetti originali siano sempre protetti.*

7

8

Guida di Riferimento

- I Sound, Edit Perf Sound/Sound Patch
  Edit Sound
  SampleTranslator
- Le Performance, Edit Performance
  Edit Midi, Edit Mixer, Edit Effects,
  Edit Controllers/Pads, Edit Tracks/Split,
- Disk-Hard Disk-SCSI
- Gli Style, Gli User Style (programmabili),
  Edit Style
- Le Song, Preload, Midi File Player,
  Registrazione delle Song
  Edit Song
  Score, Edit Score
- Vocal Processor
- Edit General
- Funzioni Utili (Help, Display Hold)

I Sound (Suoni)

WK6/8SE ha oltre 1000 suoni interni. Questi suoni sono stati divisi in 16 famiglie in modo da poter trovare facilmente e velocemente il tipo di suono desiderato.

Ogni famiglia è organizzata in 16 gruppi della sezione SOUND GROUPS (Piano, Chrom, Organ, ecc.), e ciascun gruppo e suddiviso in ulteriori 16 banchi («Bank») con fino ad 8 suoni per ciascun banco (128 suoni per famiglia).

GMX 1, 2 E 3

Il GMX è un set di suoni standard che è incluso in tutte le tastiere GENERALMUSIC. Il primo banco GMX (Bank 1), contiene la libreria General MIDI standard. Questa famiglia viene utilizzata per l'esecuzione di dischi di Songs General MIDI o quando lo strumento è controllato da un programma per computer o da altre unità esterne che richiedono la libreria General MIDI.

La seconda e la terza famiglia GMX contengono 256 suoni estratti dalla enorme libreria di suoni della GENERALMUSIC. Questi suoni, insieme ai 128 suoni del banco GMX1, garantiscono la compatibilità con la libreria di songs GMX della GENERALMUSIC e con dischi di Songs creati su altri strumenti GENERALMUSIC.

BANCHI 4 - 16

Questi suoni sono il "cuore" del **WK6/8SE**, dove troverete una vasta gamma di suoni tipici da sintetizzatore e altri. In molti di questi suoni, sono stati assegnati oltre alla velocity ed all'aftertouch, funzioni ed effetti particolari per simulare verosimilmente lo stile esecutivo dello strumento originale.

Tutti i suoni sono liberamente programmabili ed il risultato finale può essere salvato come suono nuovo. I 16 Banchi suoni provvedono ampiamente per l'archiviazione dei dati programmati dall'utente, che resteranno intatti grazie alla memoria tamponata.

DRUMKIT E SUONI PERSUSSIVI

La famiglia degli DrumKit, chiamata PERCUSSIVE, contiene tutti i set di batteria immaginabili, dal jazz al rock, dal set orchestrale a quello techno e tanti suoni percussivi individuali.

Come i suoni presenti negli altri banchi, **WK6/8SE** permette di editare non solo i set (drumkit) ma anche i singoli suoni percussivi e salvarli alle locazioni vuote del banco PERCUSSIVE. Questi possono poi essere usati come suoni individuali, oppure incorporati nei Drumkit.

Selezione dei Suoni

I suoni (Sound) possono essere selezionati mediante i pulsanti della sezione SOUND GROUPS. I Sound richiamati vengono assegnati alla traccia selezionata (in negativo) della Performance corrente.

1. Premete uno dei pulsanti SOUND GROUPS per accedere ad una finestra di scelta «Sound Group» con 8 Sound tra cui scegliere.

SOUND GROUP:
Piano
Bank:01

Piano1 1-1	E.Piano1 5-1
Piano2 2-1	E.Piano2 6-1
Piano3 3-1	Harpsichor 7-1
HonkyTonk 4-1	Clavinet 8-1

2. Spostatevi attraverso i banchi del gruppo corrente mediante i pulsanti di scorrimento pagina +/– [▲▼].

   Il banco corrente comparirà in alto a destra della finestra di scelta.

   Durante lo scorrimento dei banchi, vi accorgerete che alcuni banchi contengono delle locazioni vuote, indicate dalla riga tratteggiata (------). Queste sono le locazione nelle quali potrete salvare i vostri Sound programmati oppure caricati da dischetto.

3. Selezionate un Sound con il tasto funzione corrispondente.

   Se il pulsante D.HOLD è attivo (LED acceso), la finestra di scelta SOUND GROUPS resterà attiva, permettendovi di fare ulteriori scelte, sia dallo stesso Group, sia da un altro Group. Per fare ciò, semplicemente selezionate un altro pulsante SOUND GROUP per accedere alla relativa finestra di scelta.

   Per vedere cosa avete scelto, premete ESCAPE per chiudere la finestra di scelta (senza disattivare D. HOLD) e ritornare alla videata principale.

   Se D. HOLD è disattivato (LED spento), ogni volta che effettuate una selezione di un Sound dalla finestra di scelta, quest'ultima si chiuderà per ritornare alla videata principale.

Un altro modo per richiamare i Sound è mediante la selezione delle Performance (Real o Style Performance). Le Performance offrono la possibilità di selezionare delle combinazioni di Sound che potete configurare a piacere. Fare riferimento al capitolo successivo “Performance” per tutte le informazioni del caso.

SPOSTARSI TRA LE FAMIGLIE

Se durante la ricerca di un suono volete passare velocemente da una famiglia all'altra, fatelo con la funzione DISPLAY HOLD (D. HOLD) attivo (LED acceso).

Premendo qualunque pulsante della sezione SOUND GROUP aprirà la relativa finestra di scelta Sound, mostrando lo stesso banco della selezione precedente.

Il nome della famiglia corrente viene esposta in alto e potete accedere a qualunque altra famiglia premendo il relativo pulsante SOUND GROUP senza mai provocare la chiusura della finestra.

LE FAMIGLIE DEI SOUND GROUP

Nome Sound Group	ProgramChange
Piano	1 ... 8
Chromatic	9 ... 16
Organ	17 ... 24
Guitar	25 ... 32
Bass	33 ... 40
Strings	41 ... 48
Ensemble	49 ... 56
Brass	57 ... 64
Reed	65 ... 72
Pipe	73 ... 80
Synth Lead	81 ... 88
Synth Pad	89 ... 96
Synth SFX	97 ... 104
Ethnic	105 ... 112
Percussive	113 ... 120
SFX	121 ... 128

MODIFICARE I SUONI

Potete modificare a vostro piacimento qualsiasi suono interno del **WK6/8SE**. Questo "editing" può consistere semplicemente nella modifica del volume o nella completa ricostruzione del suono stesso, fino ad ottenere un suono completamente nuovo ed originale.

Per creare un nuovo suono si può partire da uno dei suoni contenuti nella memoria interna dello strumento. Durante questa fase potete decidere in qualsiasi momento di memorizzare i cambiamenti oppure cancellarli e tornare alla condizione di partenza. Questa procedura è spiegata dettagliatamente nel paragrafo *Memorizzazione dei Suoni*.

Ci sono due modi diversi per "editare" un suono.

Il primo modo si chiama *EDIT PERFORMANCE SOUND* che permette, in modo facile e veloce, di modificare un suono in maniera "indirretta", mediante la modifica di alcuni parametri di traccia della Performance corrente. In questo modo, qualsiasi suono che successivamente assegnerete alla stessa traccia "erediterà" le stesse modifiche. Questo metodo fa uso di una serie di parametri sotto la funzione EDIT SOUND/ SOUND PATCH della sezione Edit Sound (uno dei pulsanti nella sezione EDIT/NUMBER).

Il secondo modo si chiama *ADVANCED EDIT SOUND* (modifica avanzata) che vi permette di intervenire sui parametri del sound stesso, entrando nel profondo della struttura sonora per modificare le sue individuali caratteristiche. Il risultato è un nuovo RAM-Sound che potete salvare in una qualsiasi locazione vuota della libreria interna dello strumento, permettendovi di poter poi assegnare il nuovo sound a qualsiasi traccia di qualunque Performance.

Edit Perf Sound / Sound Patch

Il termine “Sound” si riferisce a tutti i suoni che non siano i Drumkit e che non contengono due livelli di dinamica (“dynamic switch”). “Sound Patch” è un termine generico che descrive i Drumkit e i “Suoni” che contengono due livelli di dinamica.

«Edit Performance Sound» e «Edit Sound Patch» sono dei ‘macroedit’ che permettono di modificare rapidamente alcune caratteristiche dei Sound e Sound Patch assegnati alle tracce.

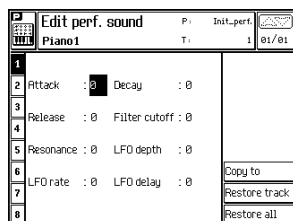
Le modifiche appartengono alla traccia della Performance corrente e non al Sound o Sound Patch, quindi qualsiasi Sound/Sound Patch assegnato in seguito alla stessa traccia presenta le stesse modifiche. Lo stesso Sound/Sound Patch richiamato in una traccia o in una Performance diversa non conserva invece le modifiche. Le Performance che contengono un Sound modificato sono contrassegnate dal simbolo .

Nelle Performance e Style-Performance il SoundPatch/Drumkit è conservato nelle tracce di accompagnamento. Quando si cambiano Style o Performance che provocano il cambiano delle tracce di accompagnamento, cambia anche il SoundPatch/Drumkit. Le Performance che contengono un SoundPatch/Drumkit modificato sono contrassegnate dal simbolo .

LA PROCEDURA GENERALE DI EDIT PERF. SOUND/ SOUND PATCH:

1. Selezionate la traccia della Performance corrente in cui si trova il Sound/S.Patch da modificare.

2. Premete il pulsante SOUND (sotto la sezione Edit/Number) per accedere al menu.

Se entrate in Edit con un Rom Sound, avrete accesso ai parametri principali di Edit Performance Sound.

Se entrate in Edit con un Rom Sound Patch, avrete accesso ai parametri principali di Edit Sound Patch.

3. Eseguite le modifiche a seconda delle esigenze.

4. Premete SOUND o ESCAPE per uscire dal menu di Edit.

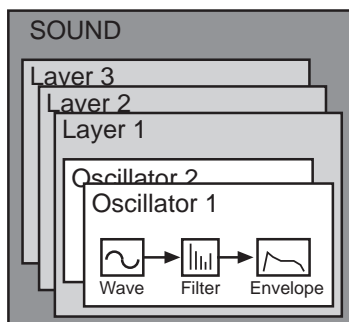
5. Salvate le modifiche nella Performance corrente con STORE PERF poi premete ENTER.

   Se non desiderate salvare la Performance modificata, semplicemente selezionate un'altra Performance e tutte le modifiche apportate verranno perse.

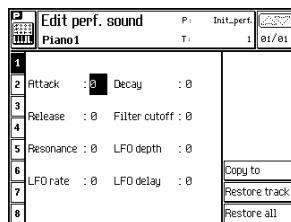
OSCILLATORI E LAYER

È utile conoscere a livello generico la struttura dei Sound e come reagiscono alle modifiche effettuate sotto l'editore "Edit Sound/Sound Patch".

Ogni Sound **WK6/8SE** contiene 1, 2 o 3 layer («strati»). I layer sono unità di generazione del suono costituite da 1 o 2 oscillatori. Ogni oscillatore esegue una Wave («forma d'onda»). Di conseguenza ogni voce polifonica può essere generata da 6 oscillatori contemporaneamente.

La struttura del Sound è del tutto trasparente all'utente. L'«Edit Performance Sound» modifica contemporaneamente tutti i layer e tutti gli oscillatori, permettendo di modificare con poche operazioni anche tutti i parametri di un Sound a 6 oscillatori.

Strutture di un Sound. Il numero di layer e di oscillatori può variare da un Sound all'altro.

EDIT PERFORMANCE SOUND

In «Edit Performance Sound» è possibile programmare i parametri esclusivi delle tracce. Pertanto, qualsiasi Sound assegnato ad una traccia ne subirà le stesse modifiche.

I PARAMETRI DELL'AMBIENTE PERF SOUND

ATTACK (Attacco): Questo parametro regola il tempo che un suono impiega a raggiungere il livello massimo di volume dopo che è stato premuto un tasto. Impostando un tempo di attacco molto veloce rende il suono più percussivo. Un tempo di attacco più lento, produce un crescendo graduale del suono dopo che un tasto è stato premuto.

Le modifiche sono espresse in valori relativi, come sottrazione o aggiunta al decadimento normale del Sound.

Valori assegnabili: -63 (massima rapidità) ... 0 (invariato) ... +63 (minore rapidità).

DECAY: Questo parametro agisce solo sui suoni che utilizzano il "decay" (decadimento). Il decay è l'effetto di dissolvenza di un suono, se tenete premuto un tasto sulla tastiera. Il suono del pianoforte, è un buon esempio di un suono che ha il decay. Se tenete premuto un tasto, il suono si dissolve o meglio "decade" ed alla fine non sentirete più nessun suono. L'esempio contrario è un suono di organo, il quale non ha "decay". Il suono infatti rimane costante per tutto il tempo che tenete premuto un tasto. Il parametro "Decay" è utilizzato per regolare il tempo che un suono impiega per "decadere", (nel caso del nostro pia-

noforte, regola il tempo che passa tra quando il suono è al livello massimo a quando non è possibile udire più nulla).

Le modifiche sono espresse in valori relativi, come sottrazione o aggiunta al decadimento normale del Sound.

Valori assegnabili: -63 (massima rapidità) ... 0 (invariato) ... +63 (minore rapidità).

RELEASE: Con questo parametro è possibile definire per quanto tempo il suono deve continuare a suonare dopo che un tasto è stato rilasciato. Il tempo di "rilascio" aumenta con la diminuzione del valore del parametro. Il tempo massimo di rilascio può durare anche 20 o 30 secondi dopo che il tasto è stato rilasciato.

Le modifiche sono espresse in valori relativi, come sottrazione o aggiunta al rilascio normale del Sound.

Valori assegnabili: -63 (massima rapidità) ... 0 (invariato) ... +63 (minore rapidità).

FILTER CUT OFF: Nella sua forma più semplice, questo è uno dei parametri più importanti di un suono. Il "Cut-Off" è una metà del filtro principale di controllo, (l'altra metà è la "Resonance", o risonanza). Di solito, la combinazione di questi due parametri permette di cambiare in modo sofisticato e completo le caratteristiche timbriche di un suono. Diminuendo il valore del parametro, il filtro si chiude lasciando passare una quantità inferiore di suono. Generalmente questo rende il suono più "caldo" e meno "frizzante". Aumentando il valore, il filtro si apre aumentando la brillantezza del suono. L'azione del filtro varia a seconda del tipo di Filtro incorporato nel Sound.

Low-pass - Taglia le frequenze più acute. Di conseguenza, se si usa un Sound con un contenuto armonico povero anche le note più acute vengono tagliate. Questo parametro regola la 'brillantezza' del suono. Abbassare la frequenza di taglio rende più scuro il suono, alzarla lo rende più brillante.

High-pass - Taglia le frequenze più gravi, rendendo il suono più esile. Alzare la frequenza di taglio rende il suono più esile.

Band-pass - Lascia passare l'intera banda, modificando però la fase del suono; il suo effetto risulta evidente quando si lavora con due oscillatori che eseguono la stessa Wave.

Parametric boost - Esalta le frequenze attorno alla frequenza di taglio. Alzare la frequenza di taglio rende il suono più brillante e presente sugli acuti.

Parametric cut - Attenua le frequenze attorno alla frequenza di taglio. Alzare la frequenza di taglio rende il suono più debole sugli acuti.

Valori assegnabili: -63 (massimo abbassamento della frequenza di taglio) ... 0 (invariato) ... +63 (massimo innalzamento della frequenza di taglio).

RESONANCE: Con questo parametro, secondo elemento essenziale per il controllo del filtro, è possibile aggiungere armoniche complesse al suono. A volte queste armoniche possono essere prodotte solo se il punto di Cut-Off del filtro è abbastanza basso. Provate ad impostare un valore di "Resonance" molto alto e poi modificare il parametro "Cut-Off" gradualmente mentre suonate. Il suono caratteristico di un filtro di risonanza è uno degli elementi chiave di molti dei suoni classici di un sintetizzatore.

Valori assegnabili: -63 (minore intensità) ... 0 (invariato) ... +63 (maggiore intensità).

***Nota:** Con elevati valori di resonance il filtro può entrare in auto-oscillazione. Se ben usata, l'auto-oscillazione permette di creare suoni sintetici molto suggestivi, ma può incrementare eccessivamente il livello di uscita del Sound e generare fastidiosi disturbi.*

LFO RATE: Questo parametro viene utilizzato per regolare la velocità del vibrato o modulazione di un suono. È stato concepito per essere usato insieme al parametro LFO DEPTH.

Valori assegnabili: -63 (minima rapidità) ... 0 (invariato) ... +63 (massima rapidità)

LFO DEPTH: Questo parametro è utilizzato per regolare la quantità di vibrato o modulazione applicata ad un suono. Se il suono selezionato include qualche tipo di modulazione o vibrato, potete usare questo parametro per aumentare, diminuire o rimuovere completamente l'effetto.

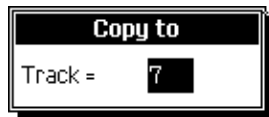
Valori assegnabili: -63 (massima rapidità) ... 0 (invariato) ... +63 (minore rapidità).

LFO DELAY: Questo parametro regola il ritardo di entrata della LFO. Negli strumenti acustici il vibrato entra generalmente dopo l'attacco, e caratterizza maggiormente la fase di sostenimento (sustain) del suono.

Valori assegnabili: -63 (minore ritardo) ... 0 (invariato) ... +63 (maggiore ritardo).

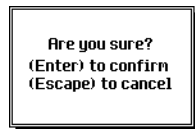
LE OPZIONI PERF SOUND

COPY TO... (F6)

Copia le modifiche al Sound in una traccia diversa della stessa Performance. Non viene copiato interamente il Sound, ma solo i parametri modificati, quindi se in origine c'è un Piano e a destinazione un Bass, a destinazione si troverà un Bass modificato e non il Piano dell'origine.

Track - Seleziona la traccia ruotando il DIAL. In modo Style/RealTime il numero massimo di tracce è 16, in modo Song è 32.

RESTORE TRACK (F7)

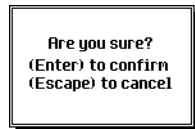
Cancella le modifiche dalla traccia selezionata..

1. Premete F7 per cancellare. Apparirà una richiesta per riconfermare l'operazione.

(Siete sicuri? Enter per confermare, Escape per annullare)

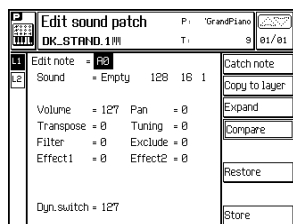
2. Premete di nuovo ENTER per confermare, o ESCAPE per annullare.

RESTORE ALL TRACKS (F8)

Cancella le modifiche da tutte le tracce della Performance.

1. Premete F8 per cancellare. Apparirà una richiesta per riconfermare l'operazione.

2. Premete di nuovo ENTER per confermare, o ESCAPE per annullare.

EDIT SOUND PATCH

L'ambiente «Edit Sound Patch» permette di programmare parametri di traccia esclusivi per questi tipi di suono (Sound Patch).

Ogni Drumkit o Sound Patch che viene assegnato ad una traccia ne subirà le stesse modifiche.

Anche se strutturalmente identici, Drumkit e SoundPatch sono diversi funzionalmente.

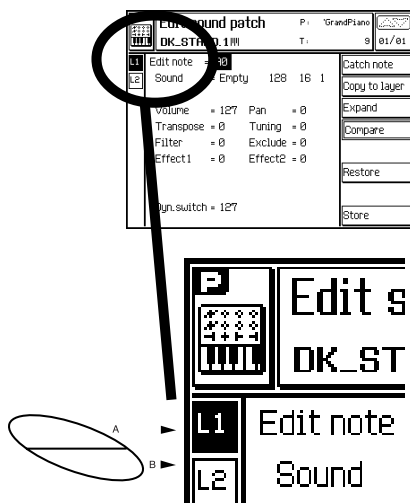
• **Nei Drumkit**, ad ogni nota della tastiera è assegnato uno strumento percussivo. In questo modo la batteria può essere controllata con un solo canale MIDI.

• **Nei Sound Patch**, due suoni diversi sono richiamati da due diversi livelli di dinamica, in modo che il suonare con più forza richiama il suono assegnato al livello di dinamica più alto. Provare a suonare, ad esempio, il sound "DYN ORCH", 48-3. Suonatelo prima con un tocco leggero e successivamente con un tocco più pesante e ascoltate il cambio del timbro. Questi tipo di suoni sono anche chiamati "Switch Sound", ovvero, «suoni ad interruttore».

Questi tipi di sound (Sound Patch), pertanto, vi permettono di avere timbriche variabili a seconda della dinamica applicata ai tasti.

SELEZIONE/DISATTIVAZIONE DEL DYNAMIC LAYER

I Drumkit e i SoundPatch sono costituiti da due Layer, o livelli, di dinamica. Normalmente i due Layer sono utilizzati nei SoundPatch, mentre nei Drumkit si usa il solo Layer 1.

I tasti funzione A e B selezionano il Layer da porre in edit o lo disattivano. Nei Switch Sound, questo vi permetterà di lavorare su un Layer senza sentire il sound assegnato all'altro Layer. Una volta entrato in Edit Sound Patch, non sarà possibile selezionare le tracce della Performance corrente.

La selezione e disattivazione del Dynamic Layer. Premete ripetutamente lo stesso pulsante per commutare tre le due impostazeioni L (selezionato) o M (disattivato).

I PARAMETRI DI EDIT SOUND PATCH

EDIT NOTE: Determina la nota in edit.

Valori assegnabili: A0 ... C8 (rispettivamente nota più bassa e nota più alta in una master keyboard a 88 note).

SOUND: Determina il Sound assegnato alla nota. Si può scegliere uno qualsiasi dei ROM-Sound o degli eventuali RAM-Sound e RAM ∿ -Sound.

VOLUME: Volume della nota in edit. Questo parametro può essere utile per bilanciare Sound dal livello molto differente.

Valori assegnabili: 0 ... 127.

PAN: Determina la posizione della nota nel panorama stereo. Nei drumkit è importante posizionare correttamente i singoli strumenti percussivi. Per esempio, di solito si dispongono i tom in modo che la rullata si sposti da un canale stereo all'altro.

Valori assegnabili: -32 (tutta a sinistra) ... 0 (al centro) ... +32 (tutta a destra).

TRANSPOSE: Trasposizione del Sound assegnato alla nota. A valore zero, uno strumento percussivo può essere nella sua intonazione corretta, che normalmente si trova attorno alla nota C4 (Do centrale). Se la nota in edit è sotto il C4 occorre trasporre il Sound in alto (trasposizione positiva), se è sopra occorre trasporre in basso (trasposizione negativa).

Valori assegnabili: -64 ... +63.

TUNING: Regolazione fine dell'intonazione, in passi di 1/64 di semitono.

Valori assegnabili: -64 ... +63.

FILTER: Controlla la Frequenza di taglio del filtro (filter cutoff frequency).

Valori assegnabili: -64 (massimo abbassamento) ... 0 (invariato) ... +63 (massimo innalzamento).

EXCLUDE: Due note con lo stesso numero di Exclude si escludono a vicenda. Il risultato è che una nota interrompe un'altra nota con lo stesso numero di Exclude. Per esempio, se un Closed Hi-Hat e un Open Hi-Hat hanno lo stesso numero di Exclude, quando si suona il Closed Hi-Hat viene interrotto l'Open Hi-Hat e viceversa.

Si possono creare tanti gruppi di strumenti percussivi correlati quanti sono i numeri di Exclude assegnabili.

Valori assegnabili: Off, 1, 2, 3.

EFF. 1 (REVERB): Mandata effetti per il riverbero. Il valore massimo corrisponde al perfetto bilanciamento fra il suono originale e quello processato.

Valori assegnabili: 0 ... 127.

EFF 2 (DELAY/CHORUS/FLANGER/MODULATION): Mandata per gli effetti modulanti. Il valore massimo corrisponde al perfetto bilanciamento fra il suono originale e quello processato.

Valori assegnabili: 0 ... 127.

AUDIO OUT: Permette di dirigere il suono assegnato alle note in edit, all'uscita desiderata.

Valori assegnabili: Main, Left+Right, Out1+Out2, Out1, Out2.

DYNAMIC SWITCH: Punto di divisione tra il Layer 1 e il Layer 2. Quando si suona con dinamica minore suona il Layer 1, quando si suona con dinamica maggiore suona il Layer 2. Con valore '0' suona solo il Layer 2, con valore '127' suona solo il Layer 1.

Valori assegnabili: 0 ... 127.

LE OPZIONI SOUND PATCH

CATCH NOTE... (F1)

Permette di selezionare la nota da porre in edit suonandola sulla tastiera.

1. Premete F1 («Catch note...»).

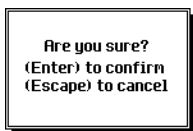
   Apparirà il messaggio «Press any key...» [premi qualsiasi nota].

2. Suonate la nota da porre in edit.

   Il messaggio scomparirà, e il parametro «Edit note» è modificato.

COPY TO LAYER... (F2)

Copia l'intero Layer sull'altro.

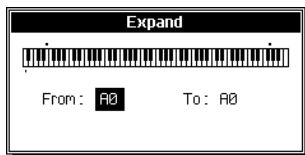
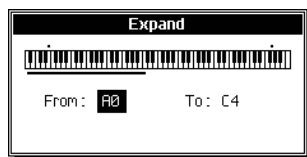
1. Selezionate con i tasti funzione A e B il Layer da copiare.
2. Premete F2 («Copy to Layer...»). Apparirà una richiesta per confermare l'operazione.

3. Premete ENTER per confermare o ESCAPE per annullare.

__ATTENZIONE__ - La copia cancella i dati già programmati nel Layer di destinazione.

EXPAND... (F3)

Estende la programmazione della nota corrente a un'intera zona di tastiera.

1. Selezionate la nota di cui copiare la programmazione.
2. Premete F3 («Expand...»).

   Si aprirà la finestra di dialogo «Expand»:

3. Con il parametro «From» selezionato, ruotate il DIAL o suonate una nota per selezionare la nota più bassa dell'area a cui estendere la programmazione.
4. Passate al parametro «To» con il tasto cursore ▶. Ruotate il DIAL o suonate una nota per selezionare la nota più alta dell'area a cui estendere la programmazione.

5. Premete ENTER per confermare o ESCAPE per annullare.

   Se confermate, la programmazione verrà estesa all'intera area selezionata.

COMPARE... (F4)

Interruttore ON/OFF. Se attivo (in negativo) richiama temporaneamente le impostazioni originali del Drumkit/SoundPatch precedente l'entrata in edit.

RESTORE (F6)

Ripristina il Drumkit/SoundPatch o elimina le modifiche correnti.

1. Premete F6 per aprire questa finestra di dialogo:

2. Selezionate l'opzione richiesto con i tasti cursore e premete ENTER per confermare o ESCAPE per annullare.

   S.P. Performance - Ripristina il Drumkit/Sound Patch originale della Performance prima di ntrare in edit (cancella tutte le modifiche ap plicate a tut

   le note). **Current edit -** Ripristina l'ult ma modifica memorizzata nel Drumkit/SoundPatch (cancella tutte le modifiche apportate dopo l'ultima operazion

di Store).S

ORE... (F8)Salva le modifiche in una Performanc o crea un nuovo Drumkit/SoundPatch utilizzabi e da qu

lsiasi Performance. Se volete conservare le modifiche, salvatele prima di selezionare una Perfo mance. La selezione di una Performance prima di salvare cancel

a tutte le modifiche eseguite.

SALVARE LE MODIFICHE COME NUOVO DRUMKIT/ SOUNDPATCH

1. Premete F8 («Store...»).

   Apparirà la finestra di dialogo «Store»:

2. È selezionata l'opzione "File". Premete ENTER per confermare.

   Apparirà un'area di inserimento:

   L'area di inserimento mostra Program Change, Bank Select MSB (CC00) e nome del nuovo Drumkit/SoundPatch.

3. Premete ENTER per confermare la locazione corrente, o scegliete una locazione diversa in cui salvare il nuovo file con il DIAL.

4. Se volete modificare il nome del file premete F7 o F8.

5. Inserite il nome come descritto nella sezione «Inserimento testo» a pagina 1.10 della Guida Pratica. Premete ENTER per confermare il nome e tornare alla finestra di Store.

6. Premete ENTER per salvare il nuovo file nella locazione prescelta.

   Il nuovo SoundPatch/Drumkit è ora disponibile come RAM-Sound.

   Come ogni altro RAM-Sound il nuovo file rimane in memoria anche a strumento spento. Se però non volete perderlo, salvatelo su disco con le operazioni Save Single Sound, Save All Sound o Save All.

Salvare le modifiche in una Performance

1. Premete F8 («Store...»). Apparirà la finestra di dialogo «Store»:

2. Selezionate l'opzione Performance con il tasto cursore ▼ e premete ENTER per confermare.

   Apparirà la finestra di dialogo «Drumkit store»:

3. Scegliete l'opzione Performance o Style-Perf con i tasti cursore ◀/▶.

4. Ruotate il DIAL per selezionare la Performance Group o Style-Perf Group a cui salvare il Drumkit/SoundPatch.

5. Spostate il cursore all'opzione "Perf" con il tasto cursore ▼ e selezionate la Performance con il DIAL.

6. Premete ENTER per confermare o ESCAPE per annullare.

Edit Sound Avanzato

Se volete, in modo più sofisticato, editare o creare un suono, avrete sicuramente bisogno di una flessibilità superiore a quella offerta dal modo Edit Pedrformance Sound/Sound Patch.

Nei controlli di edit sound avanzato troverete il cuore e l'anima del potere di sintesi del **WK6/8SE** che sono sempre visibili nel display quando siete nel modo SOUND. I risultati delle vostre modifiche in ambiente Edit Sound sono i RAM-Sound, che possono essere archiviati nella libreria dei RAM-Sound di **WK6/8SE**, assegnati a qualsiasi traccia di una qualsiasi Performance e salvati su dischetto e Hard Disk.

ENTRARE NELL'AMBIENTE EDIT SOUND

Prima di entrare in ambiente Edit Sound, assicuratevi che il suono che desiderate editare sia quello attualmente selezionato nel display. Per esempio, se avete intenzione di modificare alcuni parametri di un suono di pianoforte per creare una variazione dello stesso, è più facile e diretto entrare in ambiente edit con un suono di pianoforte. Se, invece, desiderate creare un suono del tutto originale, potete entrare con qualsiasi suono, in quanto troverete nei menu di edit sound, tutti i parametri necessari per accontentare tutte le vostre più bizzarre fantasie sonore.

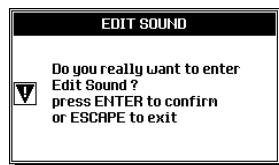
Potete inoltre entrare nell'ambiente Edit Sound sia con un suono isolato (con il LED del pulsante SOLO acceso), sia con due o più tracce della Performance corrente attive. Questa seconda opzione permette di ascoltare il sound in edit insieme ad altri suoni della Performance per sentire l'effetto globale delle modifiche del suono in edit in combinazione con altri sound. Una volta entrato nell'ambiente «Edit Sound» comunque, non sarà possibile cambiare lo stato del pulsante SOLO; pertanto, dovete impostare questo pulsante <u>prima</u> di entrare in «Edit Sound».

PROCEDURA

1. Selezionate la traccia a cui è assegnato suono che desiderate modificare.

   Se necessario, premete il pulsante SOLO se desiderate isolare il suono dagli altri.

2. Premete il pulsante SYNTH nella sezione EDIT/NUMBER.

   Comparirà il messaggio seguente nel display:

"Siete sicuri di voler entrare in Edit Sound? Premete ENTER per confermare o ESCAPE per annullare la richiesta"

3. Premete ENTER per entrare nell'ambiente Edit Sound.

   Premete ESCAPE per ritornare allo stato precedente.

   Con ENTER, entrerete nel menu principale che consiste di una serie di "moduli" (o editor). La configurazione dei moduli del menu principale dipenderà dal sound selezionato.

USCITA MOMENTANEA DALL'AMBIENTE EDIT SOUND

Grazie al multitasking, è possibile uscire momentaneamente dall'edit del sound, per eseguire altre operazioni in altri ambienti, premendo il pulsante SYNTH oppure ESCAPE. Il sound resterà sempre in edit e la traccia selezionata farà ascoltare il suono allo stato modificato.

Per rientrare nell'edit del sound, premete di nuovo SYNTH.

Mentre siete in momentanea uscita dall'edit sound, non sarà possibile cambiare sound, Style o Song - qualora tentate di farlo, nel display comparirà un messaggio:

"Operazione non consentita mentre un Sound è in edit"

Premete ENTER o ESCAPE per chiudere la finestra di dialogo, premete SYNTH per rientrare in ambiente Edit Sound, quindi premete EXIT oppure SAVE per uscire definitivamente dall'Edit Sound.

USCITA PERMANENTE SENZA SALVARE LE MODIFICHE

Per uscire dall'ambiente Edit Sound definitivamente, dovete usare la funzione "EXIT" selezionata del menu principale con il tasto funzione (F6).

Comparirà una finestra di dialogo con una richiesta di conferma: "Are you sure?". Confermando la richiesta di uscita definitiva con il pulsante ENTER esce dall'Edit Sound e cancella tutte le modifiche apportate al suono in edit fino a quel punto.

Per uscire definitivamente senza perdere le modifiche, usate il comando "SAVE" spiegato nella sezione "SALVATAGGIO DEI SOUND" verso la fine di questo capitolo.

I MODULI DEL MENU PRINCIPALE DI EDIT SOUND

La configurazione dei moduli dell'ambiente Edit Sound varia a seconda del Algoritmo selezionato, ma le funzioni di base restano invariate.

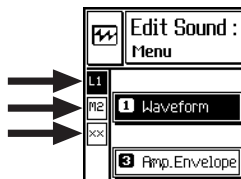
Waveform	Seleziona il campione d'onda (la Waveform fondamentale).
Volume	Il volume del suono. Alcune situazioni dispongono anche di un modulo Balance.
Amplitude envelope	Inviluppo di ampiezza. Variazione del volume nel tempo, descritto da due grafici a dieci segmenti: Key On Envelope e Key Off Envelope. Comprende anche una curva di Tracking. In alcune situazioni è anche previsto un modulo di Envelope Balance.
Filter	Modifica la qualità timbrica del Sound, attenuando o esaltando determinate frequenze come un equalizzatore. Questo parametro può essere definito dagli inviluppo di Key On e Key Off, e dalle curve di Filter Cutoff Tracking e Filter Envelope Tracking.
Pitch envelope	Inviluppo dell'intonazione. Modifica l'intonazione del suono nel tempo. Può essere definito dagli inviluppi di Key On e Key Off e una curva di Tracking.
LFO	Low Frequency Oscillator - un oscillatore a bassa frequenza per modulare in modo continuo in suono. Genera variazioni cicliche nell'ampiezza o nella frequenza di taglio dei filtri.
Pan	Determina la posizione del suono nel panorama stereo. È possibile programmare gli inviluppi di Key On e Key Off e la curva di Tracking.

LE OPZIONI DEL MENU PRINCIPALE

Queste sono elencate nella colonna destra del menu principale e vengono selezionate con i tasti funzione corrispondenti (F1…F8). Vedi anche pagina 2.38 per spiegazioni dettagliate.

Sample Translator	Attiva il programma in grado di leggere i campioni provenienti dai strumenti delle serie precedenti della Generalmusic (S, WX, SX) e campioni di diversi formati da dischetto. Il Sample Translator è anche in grado di ricevere e trasmettere campioni via MIDI, e creare nuove Waveform. Il Sample Translator è spiegato dettagliatamente a pagina 2.44.
Algorithm	Consente la scelta dei 5 Algoritmi a disposizione.
Layer Utility	Permette di creare, importare e cancellare i layer.
Layer Range	Permette di assegnare un'estensione di tastiera ed i limiti di dinamica al Layer selezionato.
Exit	Esce definitivamente dall'ambiente «Edit Sound».
Save	Permette di salvare il suono modificato nella libreria di suoni di **WK6/8SE** (RAM) ed uscire definitivamente dall'ambiente «Edit Sound».
Compare	Questa opzione che appare in tutte le pagine di edit, assegna in modo temporaneo i valori originali dei parametri della pagina corrente al suono in edit, in modo da confrontare il suono prima e dopo le modifiche della stessa pagina. Quando premi Compare, si attivano due nuove opzioni: **Copy (F7)** copia i valori originali dei parametri della pagina corrente al suono in edit, cancellando le modifiche apportate nella pagina corrente. Esce anche dall'opzione Compare. **Compare exit (F8)** Esce dal modo Compare e ritiene le modifiche apportate al suono nella pagina corrente.

LAYER

La prima cosa da sapere, appena si accede al menu EDIT SOUND per creare o editare un suono, è che i suoni del **WK6/8SE** sono stati creati utilizzando 1, 2 o 3 LAYER (ovvero «strati»). Dopo essere entrati in EDIT SOUND, osservate la colonna all'estrema sinistra del menu, dove troverete tre opzioni.

Queste opzioni servono per selezionare i layers che si possono selezionare in qualsiasi situazione Edit Sound. Potrebbero essere selezionati uno, due o anche tutti e tre le opzioni. Saprete così da quanti Layer è composto il suono.

I Layer possono essere attivati (L) o disattivati (M) commutando tra lo stato L e M con il corrispondente tasto funzione (A1, B2, C3). La disattivazione di uno o due Layer può essere utile quando volete sentire solo il Layer che state editando. Se una opzione mostra le lettere XX, ciò significa che il sound non è costituito di quel particolare Layer.

Ma che cos'è esattamente un Layer ? Un Layer è semplicemente un suono. Infatti molti suoni del **WK6/8SE** sono stati realizzati utilizzando un solo Layer. Quando c'è la necessità di suoni più complessi, è possibile utilizzare fino a tre Layer per formare un suono singolo. Poiché il processo di edit è esattamente identico per tutti i Layer, concentreremo il nostro esempio in questa sezione editando un singolo Layer. Creare un suono multi-layer è un processo relativamente semplice, quando si sa come editarne uno. I layers possono, a loro volta, essere di diversi tipi: a forma d'onda singola o doppia.

GLI ALGORITMI

Ogni Layer viene elaborato da un “Algoritmo” di sintesi. Un Algoritmo è il percorso del segnale di un campione alle uscite audio tramite una serie di funzioni che potete selezionare durante il corso delle operazioni di edit.

Le funzioni che possono essere assegnate durante le varie fasi di edit sono dei strumenti di sintesi (oscillatori, filtri, inviluppi di ampiezza, ecc.).

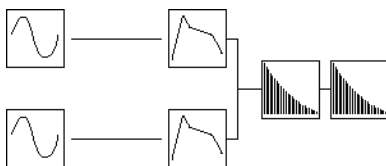
Non essendo possibile cambiare il percorso di un algoritmo, sarete in grado di scegliere tra una selezione di 5 algoritmi, ciascuno dei quali rappresenta un percorso fisso del segnale, ed assegnare un’ampia varietà di funzioni nelle varie fasi di sviluppo del suono mentre procede sul suo percorso. Seguono le rappresentazioni grafiche di ciascun Algoritmo per illustrare il relativo percorso del segnale.

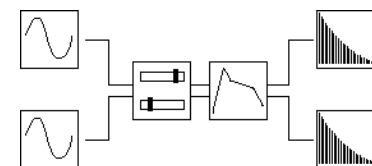
SINGLE

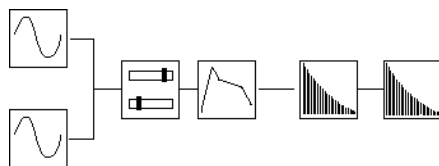
Volume, Inviluppo di Ampiezza, Filtro e Pitch per una sola forma d’onda.

DUAL 1

Volumi separati, Inviluppo di Ampiezza, Filtro e Inviluppo del Pitch per ogni forma d’onda.

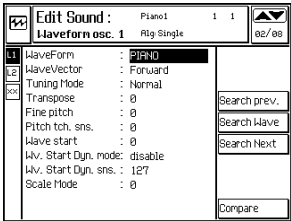
DUAL 2

Come sopra, ma i due filtri sono in serie e sono comuni alle due forme d’onda.

DUAL 3

Volume e Amp. Inviluppi comuni, mentre i filtri sono separati per ogni forma d’onda.

DUAL 4

Le forme d’onda hanno tutti i parametri in comune.

Waveform

Modulo valido per tutti gli Algoritmi. “Single” attiva un solo modulo di Waveform mentre tutte le quattro opzioni “Dual” attivano i moduli Waveform 1 e Waveform 2.

Il modulo Waveform dà accesso ai parametri di controllo fondamentali della Waveform, che è la forma d’onda basilare del Sound

I PARAMETRI DI WAVEFORM

WAVEFORM: Qui potete selezionare la forma d’onda basilare del Sound, scegliendo dalla libraria delle Waveform contenute in Rom, le relative Waveform provenienti dai Ram-Sound caricati da disco, o le nuove Waveform create dal Sample Translator (vedi pagina 2.44).

Potete selezionare la Waveform con il Dial, facendo riferimento alla tabella delle Waveform riportata nell’Appendice se necessario.

Per richiamare nomi specifici, potete usare le funzioni di ricerca “Search”, “Search Previous” e “Search Next”.

Edit Sound - menu principale - modulo Waveform selezionato

WAVE VECTOR: Permette di selezionare il verso di lettura della Waveform. Le modalità di lettura sono 4:

Forward: lettura normale dall’inizio alla fine;

Reverse: lettura inversa;

Alternate 1: inizia con una lettura normale poi ritorna da capo e ripete di continuo;

Alternate 2: simile al precedente con inversione di polarità.

TUNING MODE: Seleziona il metodo di intonazione. Valori assegnabili: Normal, A0…C8.

Normal: traspone la waveform a seconda della nota suonata.

A0…C8 (La 0-Do8): Assegnando una singola nota mantiene la stessa intonazione (stabilita dalla nota stessa) sull’intera scala musicale.

TRANSPOSE: Trasposizione della waveform per semitoni. Valori assegnabili: –64 ... 0 … +64. 0 corrisponde all’intonazione standard.

FINE PITCH: Intonazione fine della waveform con una risoluzione di 1/64mo di semitono. Valori assegnabili: –64 ... 0 … +64. 0 corrisponde all’intonazione standard.

PITCH TOUCH SENSITIVITY: Collega il Pitch all’Aftertouch. Questo parametro determina la profondità d’azione dell’Aftertouch sull’intonazione del suono, con una escurzione di azione tra ± 2 semitoni. Valori assegnabili: –7 (sensibilità più bassa) ... 0 … +7 (sensibilità più alta). 0 = parametro disattivato.

Valori positivi producono un’intonazione crescente con una maggiore pressione sulla tastiera, valori negativi producono un’intonazione calante.

WAVESTART: Determina il punto di inizio della lettura della Waveform.

A seconda della waveform, valori superiori al valore di default spostano in avanti il punto di inizio della lettura, eliminando parte o tutto l'attacco del suono.

Valori inferiori potrebbero spostare indietro l'inizio della lettura della waveform, aggiungendo ulteriori campioni contenuti negli indirizzi di memoria più bassi.

WV. START DYN MODE: Seleziona il modo in cui il parametro Wavestart è collegato alla dinamica.

Disable: nessun collegamento con la dinamica.

Switch: fa in modo che al di sotto o di sopra un certo valore di dinamica, venga letta l'intera waveform o solo la parte successiva al Wave Start programmato.

Floating: rende il Wave Start fluttuante, a seconda della dinamica.

WV. START DYN SNS: Con l'impostazione "**Switch**" del parametro precedente, il valore immesso (±127) indica il punto dell'interruttore di dinamica (dynamic switch). Con valori positivi, al di sopra del dynamic switch viene letta l'intera waveform, al di sotto solo la parte successiva al Wave Start programmato..

Valori assegnabili Switch: 0…127.

Se il modo è "**Floating**", il valore immesso (±7) indica lo spostamento della lettura verso il punto di Wave Start programmato o verso la fine della Wave. (La lettura è sempre compresa tra il Wave Start programmato e la fine della Waveform, mai prima della Wave Start programmato). Con valori positivi, quando la dinamica è più accentuata l'inizio della lettura si sposta verso il punto di Wave Start programmato.

Valori assegnabili Floating: –7…+7.

SCALE MODE: Seleziona una scala (temperamento).

Valore 0 corrisponde al temperamento equabile (Equal);

Valore 1 corrisponda ad una scala un cui la differenza di intonazione tra le singole note corrisponde ad un 1/4 di tono;

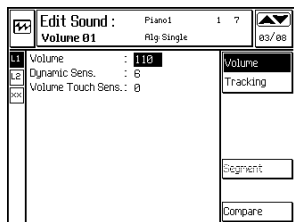
Valore 2 corrisponda ad una scala un cui la differenza di intonazione tra le singole note corrisponde ad un 1/16 di tono.

Valori assegnabili: 0, 1, 2.

Volume e Balance

VOLUME

Il Volume è per tutti gli Algoritmi. Gli algoritmi Dual 1 e Dual 4 attivano i moduli Volume 1 e Volume 2, mentre Dual 3 e Dual 4 condividono un singolo modulo Volume con un controllo di Balance.

Il modulo Volume controlla il livello di un singolo oscillatore, o il volume di due oscillatori (il layer) nei situazioni in cui l'algoritmo prevede il controllo di Balance (Dual 3 e 4). Questa funzione corrisponde al massimo livello di volume che il suono può raggiungere.

I PARAMETRI DI VOLUME

VOLUME: Imposta il volume di oscillatore 1 o 2, o il volume generale quando l'algoritmo prevede il controllo di Balance.

Valori assegnabili: 0 … 127.

DYNAMIC SENSITIVITY: Collega la risposta del Volume alla dinamica.

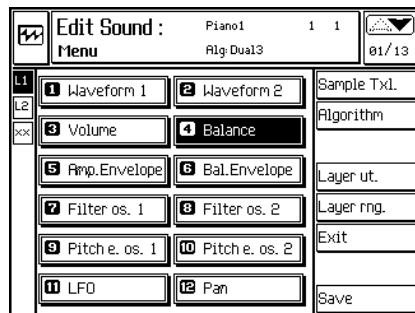
Con valori positivi, una maggiore dinamica dà una maggiore intensità di suono; con valori negativi l'intensità del suono diminuisce con una maggiore dinamica.

Valori assegnabili: –7 ... 0 … +7. 0 = parametro disattivato.

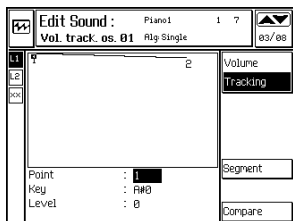
VOLUME TOUCH SENSITIVITY: Collega la risposta del Volume all'Aftertouch.

Con valori positivi, una maggiore pressione sui tasti dà una maggiore intensità di suono; con valori negativi l'intensità del suono diminuisce con una maggiore pressione.

Valori assegnabili: –7 ... 0 … +7. 0 = parametro disattivato.

Edit Sound - menu principale - modulo Volume selezionato

Edit Sound - menu principale - modulo Balance selezionato

VOLUME TRACKING (F2)

Valido per tutti gli algoritmi. Il Tracking fa in modo che l'intensità del volume vari lungo la tastiera. Questa funzione aggiunge notevole realismo ad un sound, in quanto il suono di alcuni strumenti (ad esempio, il pianoforte, il violino), perde l'intensità con il crescere dell'altezza.

SEGMENT (F6)

Mediante l'opzione SEGMENT, la linea del Tracking può essere suddivisa in diversi segmenti, in modo da ottenere un Tracking più raffinato attraverso l'estensione della tastiera.

1 Segm: La linea del Tracking è essenziale, offrendo una variazione costante del Volume lungo l'estensione della tastiera. Il parametro "Key" non è modificabile.

3 Segm: La linea del Tracking è costituita da 3 segmenti, in modo da consentire la costruzione di una "curva" con diverse variazioni lungo l'estensione della tastiera.

6 Segm: La linea del Tracking è molto articolata, consentendo una programmazioni complessa della variazione del Volume lungo l'estensione di tastiera.

POINT, KEY, LEVEL

Tre parametri, selezionati con i tasti cursore e modificati con il Dial, servono a 'modellare' la curva del Tracking:

Point: N°. dei punti estremi di un segmento. Point 1 corrisponde alla nota più grave della tastiera. La nota più acuta corrisponde all'ultimo punto, determinato dal numero complessivo dei segmenti. Ruota il Dial per selezionare uno dei punti della linea del Tracking (1, 2, oppure 1, 2, 3, 4, oppure 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7).

Key: Determina la nota corrispondente al punto selezionato. I punti estremi (La#0, Do8) non possono essere modificati.

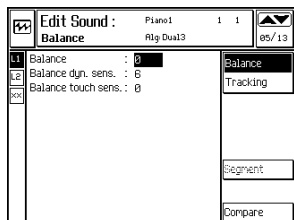
Level: Il valore di questo parametro è relativo e rappresenta il cambio di Volume rispetto a quello impostato nel parametro Volume.

Il valore 0 rappresenta l'impostazione del parametro Volume e tutti gli altri valori vengono sottratti (assumono solo valori negativi).

Valori assegnabili: -127 ... 0.

Un esempio illustrato su come programmare una curva di Tracking si trova a pagina 2. 22.

BALANCE

Valido solo per gli Algoritmi Dual 3 e Dual 4**.**

I PARAMETRI DI BALANCE

BALANCE: Mixaggio delle due Waveform del layer corrente.

Valori positivi rendono maggiormente presente la prima Waveform, valori negativi rendono maggiormente presente la seconda Waveform

Valori assegnabili: –127 ... +127.

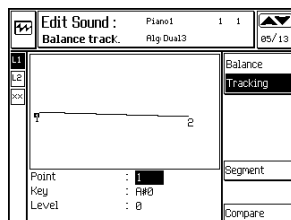
BALANCE DYN. SENSITIVITY: Sensibilità del Balance alla dinamica. Valori positivi rendono maggiormente presente la prima Waveform con una maggiore intensità dinamica, valori negativi rendono maggiormente presente la seconda Waveform con una maggiore intensità dinamica.

Valori assegnabili: –7 ... +7. 0 = nessuna risposta.

BALANCE TOUCH SENSITIVITY: Sensibilità del Balance all'Aftertouch. Valori positivi rendono maggiormente presente la prima Waveform con una maggiore pressione sulla tastiera, valori negativi rendono maggiormente presente la seconda Waveform con una maggiore pressione sulla tastiera.

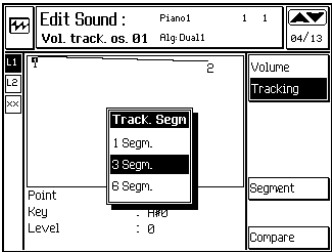
Valori assegnabili: –7 ... +7. 0 = nessuna risposta.

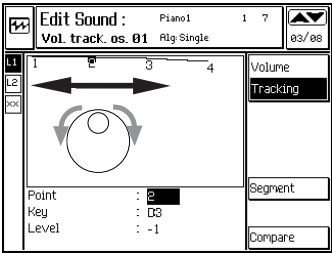
BALANCE TRACKING (F2)

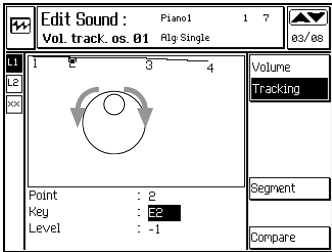
Il Balance Tracking permette di programmare una variazione dell'azione del Balance attraverso la tastiera.

I parametri usati per modellare la curva del Balance Envelope Tracking, (Segment, Point, Key, Level), sono gli stessi già descritti per il Volume Tracking spiegati a pagina 2.20.

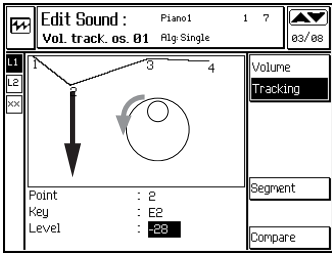
Un esempio illustrato su come programmare una curva di Tracking si trova a pagina 2. 22.

ESEMPIO DI COME SI PROGRAMMA UNA CURVA DI TRACKING

1. Premete F6 per selezionare l'opzione SEGMENT. Selezionate 3 o 6 Segm. con il tasto cursore (▼) e premete ENTER per confermare.

Edit Sound - Volume Tracking: aggiungere 3 segmenti

2. Ruotate il DIAL per selezionare il punto (Point) che desiderate modificare.

Edit Sound - Volume Tracking: modifica il parametro Point

3. Selezionate il parametro KEY con il tasto cursore (▼) e ruotate il DIAL per impostare il valore richiesto.

Edit Sound - Volume Tracking: modifica il parametro Key

4. Selezionate il parametro LEVEL con il tasto cursore (▼) e ruotate il DIAL per impostare il valore richiesto.

Edit Sound - Volume Tracking: modifica il parametro Level

Amplitude Envelope e Balance Envelope

Valido per tutti gli Algoritmi. Dual 1 e Dual 2 attivano i moduli Amp. Envel. 1 e Amp. Envel. 2; Dual 3 e Dual 4 condividono un modulo Amp. Envelope con il controllo Balance.

L'Amplitude Envelope (Inviluppo di Ampiezza) rappresenta la variazione del livello sonoro del Sound nel tempo. Questo modulo permette di programmare il Key On e il Key Off Envelope, e l'Envelope Tracking. In pratica, Key On e Key Off Envelope corrispondono ai classici parametri ADSR (Attack, Decay, Sustain, Release).

I PARAMETRI DI AMPLITUDE ENVELOPE CONTROL

ENVELOPE FINISH: Determina la nota a partire dalla quale il Key On Envelope non viene interrotta da un messaggio di Key Off (nota rilasciata). Questo parametro si rende utile nell'imitazione di strumenti come il pianoforte, in cui a partire da una certa nota (A6) gli smorzatori non agiscono più e il suono continua fino all'esaurimento anche dopo il sollevamento dei tasti.

Edit Sound - Modulo Amplitude Envelope (single)

Quando questo parametro ha valore diverso da "Off", l'ultimo segmento del Key On Envelope viene portato a 0 per evitare che il suono continui all'infinito. Valori assegnabili: Off, A0 … C8.

SEGMENT 1 RATE DYNAMIC SENS.: Sensibilità alla dinamica del segmento 1 del Key On Envelope. Il segmento 1 corrisponde alla fase di Attacco (Attack). Questo parametro consente di collegare l'Attack del Sound alla dinamica. Valori positivi rendono più veloce l'Attack con maggiori valori di dinamica, valori negativi rendono più lento l'Attack con maggiori valori di dinamica. Valori assegnabili: –7 ... 0 … +7.

KEY OFF RATE DYNAMIC SENS.: La sensibilità del Key Off Envelope alla dinamica di rilascio. Il Key Off Envelope corrisponde alla fase di rilascio (Release) e consente di collegare il Release del Sound alla dinamica di rilascio. Valori positivi rendono più rapido il completamento del Key Off Envelope con maggiori valori di dinamica di rilascio, valori negativi lo rendono più lento con maggiori valori di dinamica di rilascio. Valori assegnabili: –7 ... +7.

SUSTAIN (F5)

Fissa un livello di sustain indipendente dell'inviluppo di rilascio. L'azione di questo parametro dipende dallo stato dell'opzione Sustain. Premi F5 per attivare il Sustain (visualizzato in negativo). Premi F5 di nuovo per disattivare la funzione. Valori assegnabili: 0 … 127.

AMPLITUDE KEY ON E KEY OFF ENVELOPE

Il Key On Amplitude Envelope (inviluppo di ampiezza) è una linea a 10 segmenti (massimo) che rappresenta la variazione del suono mentre le note vengono tenute premute.

Il Key Off Amplitude Envelope è una linea a 10 segmenti (massimo) che rappresenta la variazione del suono dopo che le note sono state rilasciate. Questa fase dell'inviluppo è spesso chiamata Release.

ZOOM (F7)

Con la funzione ZOOM, puoi visualizzare il grafico dell'inviluppo più in dettaglio. È possibile ingrandire fino a 4 volte la visualizzazione standard. Premendo il tasto funzione F7 ripetutamente seleziona le 4 situazioni di Zoom in ordine crescente di ingrandimento poi ritorna alla visualizzazione standard (1, 2, 3, 4, 0). Zoom 0 corrisponde alla situazione standard.

SEGMENT (F6)

L'opzione SEGMENT, comune ad entrambi gli inviluppi Key On e Key Off, consentono di dividere l'Envelope in diversi segmenti per creare degli effetti interessanti di Key On e Key Off. È disponibile anche un dispositivo Loop (ripetizione).

Edit Sound - Ampl. Envelope mostrando segmento 4 impostato con un Loop. In pratica, il Volume inizia a 0, ascende alla prima vetta di segmento 1 (fase di attacco), scende al segmento 2, ascende alla vetta di segmento 3, scende di nuovo a segmento 4 poi ritorna alla vetta di segmento 3 e ripete di continuo fino al rilascio di tasto.

Add Segm: Aggiunge un segmento. Inserisce un nuovo segmento nel grafico dell'inviluppo dopo il segmento selezionato. Il numero massimo di segmenti è 10.

Del Segm: Cancella il segmento selezionato.

N.B.: il Key On Envelope deve avere almeno un segmento (corrispondente all'Attack), che non può essere cancellato.

Loop Segm: Attivazione del loop (solo con Envelope Finish Off). Il loop costringe il Key On Envelope a ricominciare dal segmento iniziale del loop una volta arrivato alla fine. Il ciclo si ripete fino al rilascio dei tasti. Il loop è rappresentato nel grafico da una freccia che indica il punto iniziale del loop [↥__]

Per cancellare il loop, seleziona l'opzione Segment quindi seleziona "del segm.".

SEGMENT, TIME, LEVEL

Gli inviluppi Key On e Key Off possono essere modellati mediante i tre parametri a disposizione, Segment, Time e Level.

Edit Sound - Amp. Key Off Envelope

Segment: Permette la selezione dei segmenti con il Dial. Quello selezionato mostra un punto terminale intermittente.

Time: Determina la durata del segmento. La durata massima corrisponde a circa 21 secondi. Valori assegnabili: 0 ... 127..

Level: Determina il livello sonoro che il segmento selezionato nel suo punto terminale deve raggiungere. Il livello massimo corrisponde al volume programmato nel modulo Volume. Valori assegnabili: 0 ... 127.

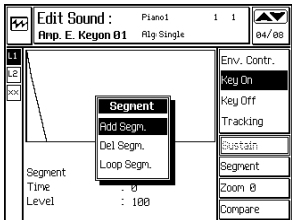
IMPORTANTE

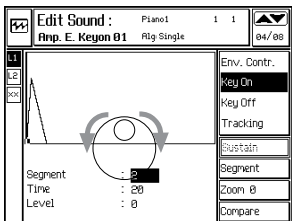
Il livello del primo segmento dell'inviluppo Key On al punto iniziale è sempre zero e non può essere modificato (non programmabile).

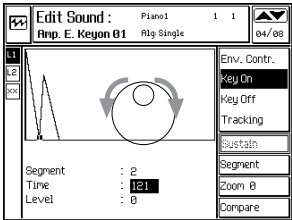
Il livello al punto terminale dell'inviluppo Key Off è sempre zero e non può essere modificato (non programmabile).

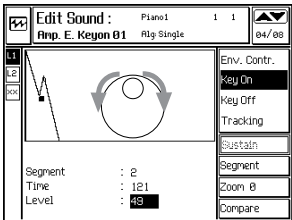
Segue un esempio illustrato su come programmare un inviluppo Key On e Key Off:

ESEMPIO DI COME SI PROGRAMMA UN INVILUPPO DI KEY ON E KEY OFF

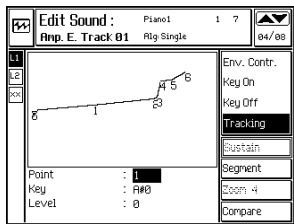
1. Per inserire un segmento, premete F6 e confermate l'opzione 'Add Segm' (visualizzato in negativo) con ENTER.

Edit Sound - Key On Envelope: aggiungi 1 segmento

2. Ruotate il DIAL per selezionare il segmento dell'inviluppo da modificare. Se necessario, usate lo ZOOM per ingrandire il segmento selezionato.

Edit Sound - Key On Envelope: seleziona un segmento

3. Selezionate il parametro TIME con il tasto cursore (▼) e ruotate il DIAL per impostare il valore richiesto.

Edit Sound - Key On Envelope: modifica il parametro Time

4. Selezionate il parametro LEVEL con il tasto cursore (▼) ruotate il DIAL per impostare il valore richiesto.

Edit Sound - Key On Envelope: modifica il parametro Level

AMPLITUDE ENVELOPE TRACKING

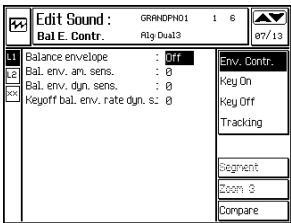
L'Envelope Tracking rappresenta le variazioni della velocità di completamento dell'inviluppo lungo l'estensione della tastiera.

Gli attrezzi usati per modellare la curva del Balance Envelope Tracking, (Segment, Point, Key, Level), sono gli stessi già descritti per il Volume Tracking spiegati a pagina 2.20.
In questo caso, l'opzione Level determina la variazione del completamento dell'inviluppo Key On o Key Off lungo l'estensione di tastiera.

Il completamento dell'inviluppo (di Key On e di Key Off) è più o meno veloce lungo l'estensione di tastiera degli strumenti acustici (p.es., le note gravi del pianoforte o della chitarra durano più a lungo delle note acute).

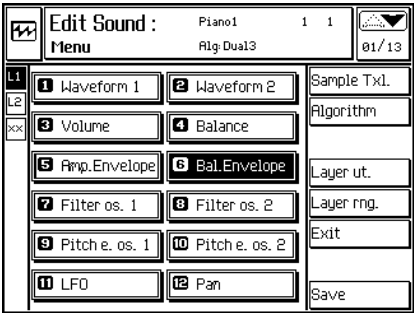
Un esempio illustrato su come programmare una curva di Tracking si trova a pagina 2. 22.

BALANCE ENVELOPE

Valido solo per gli Algoritmi Dual 3 e Dual 4.

Il Balance Envelope rappresenta un mixer per i due oscillatori che condividono un singolo inviluppo d'ampiezza.

I PARAMETRI DI BALANCE ENVELOPE CONTROL

BALANCE ENVELOPE: Attiva (On) o disattiva (Off) l'inviluppo di Balance. Valori assegnabili: On, Off.

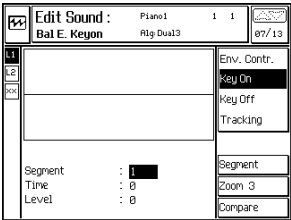
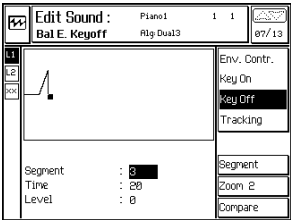
BALANCE ENV. AM. SENSITIVITY: La profondità d'azione dell'inviluppo sul Balance. L'inviluppo è attivato dal parametro Balance Envelope. Valori positivi aumentano l'azione dell'inviluppo sul Balance; valori negativi hanno l'effetto inverso. Valori assegnabili: –7 ... 0 ... +7.

Edit Sound - modulo Balance Envelope (Dual 3)

BALANCE ENV. DYN. SENSITIVITY: Collega la risposta del Balance Envelope alla dinamica. Con valori positivi, una maggiore dinamica aumenta la risposta dell'inviluppo di Balance; valori negativi hanno l'effetto inverso. Valori assegnabili: –7 ... 0 … +7.

KEY OFF BALANCE ENV. RATE DYN. SENS.: Collega la durata del Key Off Balance envelope alla dinamica. Valori positivi aumentano la velocità di completamento dell'inviluppo di Balance con una maggiore dinamica; valori negativi hanno l'effetto inverso. Valori assegnabili: –7 ... 0 … +7.

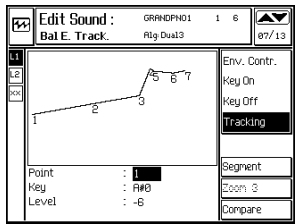
BALANCE ENVELOPE KEY ON E KEY OFF

Gli inviluppi di Balance Key On e Key Off sono delle linee a 10 segmenti (massimo) che permettono di esaltare la presenza di una Waveform rispetto all'altra nelle fasi di Key on e Key off.

Il Key On Envelope rappresenta la variazione del suono mentre le note vengono tenute premute.

Il Key Off Envelope rappresenta la variazione del suono al rilascio.

Le opzioni e i parametri utilizzati per modellare il Balance Envelope, (Zoom, Segment, Time e Level), sono gli stessi già descritti per il Volume Key On e Key Off Envelope descritti a pagina 2.24.

Un esempio illustrato su come programmare un Key On e Key Off Envelope si trova a pagina 2. 25.

BALANCE ENVELOPE TRACKING

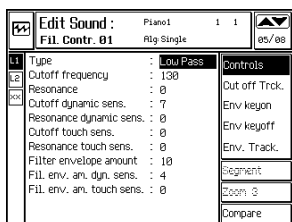
Il Balance Tracking permette di variare il Balance attraverso la tastiera.

I parametri usati per modellare la curva del Balance Envelope Tracking, (Segment, Point, Key, Level), sono gli stessi già descritti per il Volume Tracking spiegati a pagina 2.20.

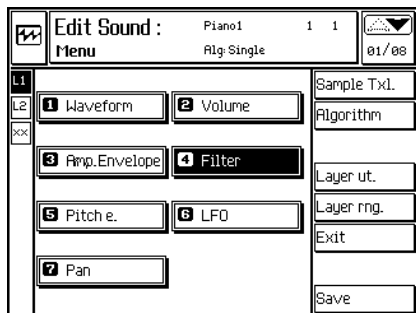
Un esempio illustrato su come programmare una curva di Tracking si trova a pagina 2. 22.

Filter

Valido per tutti gli Algoritmi. Per gli algoritmi Dual 1 e Dual 3, i Filtri sono collegati in parallelo [Filter os. 1, Filter os. 2]; per Dual 2 e Dual 4 sono collegati in serie [Filter 1, Filter 2].

I filtri esaltano o attenuano alcune frequenze della Waveform (o delle Waveform) di base. Il suono viene modificato in maniera diversa a seconda del tipo di filtro che viene scelto (parametro "Type"). I filtri della serie **WK6/8SE** sono "a 2 poli / 12 dB per ottava". Programmati nella stessa maniera diventano un solo filtro "a 4 poli / 24 dB per ottava", capaci di riprodurre le sonorità dei classici sintetizzatori analogici.

Alcune informazioni supplementari sui Filtri sono riportate a pagina 2.43 di questo capitolo.

I PARAMETRI DI FILTER CONTROL

TYPE: Seleziona il tipo di filtro. "Off" significa che il filtro non è attivato. Valori assegnabili: Off, Low Pass, High Pass, Band Pass, Parametric Boost, Parametric Cut.

Edit Sound - menu principale - modulo Filter selezionato

CUTOFF FREQUENCY: Frequenza di taglio del filtro, ovvero frequenza attorno alla quale il filtro agisce. La Cutoff Frequency è la stessa per tutte le note di un Sound, a meno che non si programmi il Filter Tracking.

Valori assegnabili: 0 ... 191.

RESONANCE: *Risonanza*. Enfatizza le frequenze immediatamente circostanti la Cutoff Frequency. Una Resonance con valore elevato può mettere in "auto-oscillazione" il filtro, producendo un suono sibilante e molto ricco di armonici.

Valori assegnabili: 0 ... 127.

CUTOFF DYNAMIC SENSITIVITY: Sensibilità della Cutoff Frequency alla dinamica. Collega la CutOff Frequency alla Key On Velocity. Con valori positivi la CF viene innalzata da maggiori valori di dinamica, con valori negativi la CF viene abbassata da maggiori valori di dinamica.

Valori assegnabili: –7 ... 0 … +7.

RESONANCE DYNAMIC SENS.: Sensibilità della risonanza alla dinamica. Collega la risonanza alla Key On Velocity. Con valori positivi la risonanza viene esaltata da maggiori valori di dinamica, con valori negativi la risonanza viene attenuata da maggiori valori di dinamica.

Valori assegnabili: –7 ... 0 … +7.

CUTOFF TOUCH SENSITIVITY: Sensibilità della Cutoff Frequency all'Aftertouch. Con valori positivi una maggiore pressione innalza la CF, con valori negativi una maggiore pressione abbassa la CF.

Valori assegnabili: –7 ... 0 … +7.

RESONANCE TOUCH SENSITIVITY: Sensibilità della Risonanza all'Aftertouch. Con valori positivi una maggiore pressione innalza la quantità di risonanza; con valori negativi una maggiore pressione abbassa la risonanza.

Valori assegnabili: –7 ... 0 … +7.

FILTER ENVELOPE AMOUNT**:** Attiva l'inviluppo per il Filtro in edit e imposta la profondità di azione dell'inviluppo. L'inviluppo del filtro comprende due parti: "Filter Key On Envelope" e "Filter Key Off Envelope". Valori negativi invertono il Filter Envelope.

Valori assegnabili: –10 ... +10.

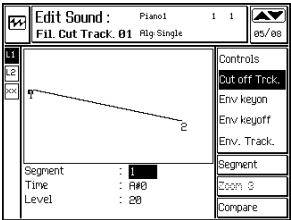
FILT. ENV AMOUNT DYN. SENS.: Collega la profondità d'azione del Filter envelope a cambiamenti di dinamica. Valori positivi aumentano la profondità d'azione del Filter Envelope con una maggiore dinamica; valori negativi producono l'effetto inverso.

Valori assegnabili: –7 … 0 … +7.

FILT. ENV AMNT. TOUCH. SENS.: Collega la profondità d'azione del Filter envelope a cambiamenti dell'Aftertouch. Valori positivi aumentano la profondità d'azione del Filter Envelope con una maggiore pressione; valori negativi producono l'effetto inverso.

Valori assegnabili: –7 … 0 … +7.

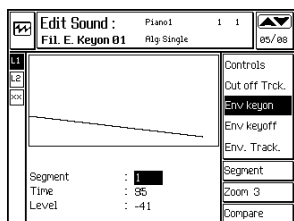
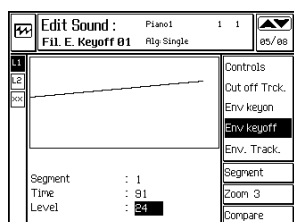
FILTER CUTOFF TRACKING

Il Filter Tracking fa in modo che la Cutoff Frequency non rimanga fissa per tutte le note di un Sound, ma si sposti a seconda della nota suonata.

I parametri usati per modellare la curva del Filter Cutoff Tracking, (Segment, Time, Level), sono gli stessi già descritti per il Volume Tracking spiegati a pagina 2.20.

Un esempio illustrato su come programmare una curva di Tracking si trova a pagina 2. 22.

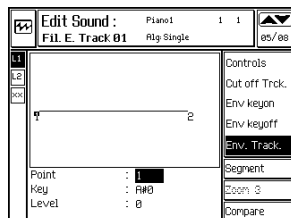
FILTER ENVELOPE KEY ON E KEY OFF

Gli inviluppi di Key On e Key Off sono linee a 10 segmenti (massimo)

Il Key On Envelope rappresenta la variazione del Cutoff Frequency per la durata che il tasto è tenuto premuto.

Il Key Off Envelope gestisce i cambiamenti del Cutoff Frequency dopo che le note sono state rilasciate.

Le opzioni e parametri utilizzati per modellare il Filter Envelope, (Zoom, Segment, Time, Level), sono gli stessi già descritti per il Volume Key On e Key Off Envelope a pagina 2.24.

Un esempio illustrato su come programmare un Key On e Key Off Envelope si trova a pagina 2. 25.

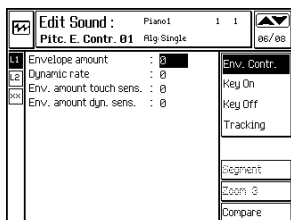
FILTER ENVELOPE TRACKING

La curva del Tracking dell'inviluppo del filtro, valido per entrambi gli inviluppi Key On e Key Off, aumenta o diminuisce la velocità di completamento dell'inviluppo del Filtro attraverso l'estensione della tastiera.

I parametri usati per modellare la curva del Filter Envelope Tracking, (Segment, Point, Key, Level), sono gli stessi già descritti per il Volume Tracking spiegati a pagina 2.20.

Un esempio illustrato su come programmare una curva di Tracking si trova a pagina 2. 22.

Pitch Envelope

Valido per tutti gli Algoritmi. Le opzioni Dual attivano moduli separati per i due oscillatori di ogni layer (Pitch Envelope Os. 1 e Pitch envelope Os. 2).

L'intonazione (pitch) degli oscillatori può variare nel tempo, grazie al Pitch Envelope, che si divide in due parti: "Pitch Key On Envelope" e "Pitch Key Off Envelope".

I PARAMETRI DI PITCH ENVELOPE CONTROL

ENVELOPE AMOUNT: Attiva il Pitch Envelope e imposta la profondità di azione del Pitch Envelope sull'oscillatore. Il valore massimo corrisponde ad un escursione del Pitch di 2 semitoni. Valori negativi invertono il grafico del Pitch Envelope.

Valori assegnabili: –7 ... 0 … +7. "0" esclude l'azione dell'inviluppo.

Edit Sound - menu principale, modulo Pitch Envelope

DYNAMIC RATE: Sensibilità dell'inviluppo alla dinamica. Con valori positivi ad un maggior valore di dinamica corrisponde una velocizzazione dell'inviluppo, con valori negativi ad un maggior valore di dinamica corrisponde un rallentamento dell'inviluppo.

Valori assegnabili: -7 ... 0 …+7.

ENV. AMOUNT TOUCH SENS.: Collega la profondità di azione del Pitch Envelope (impostato nel parametro Env. Amount) all'Aftertouch. Valori positivi aumentano la velocità di completamento del Pitch Envelope con maggiore pressione; valori negativi producono l'effetto inverso.

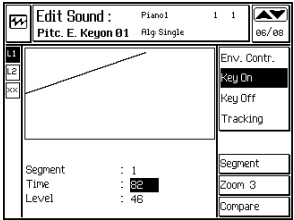
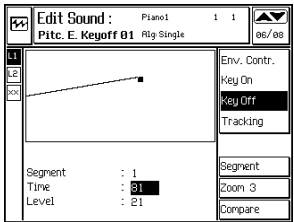
Valori assegnabili: –7 ... 0 … +7.

ENV. AMOUNT DYN. SENS.: Collega la profondità di azione del Pitch Envelope (impostato nel parametro Env. Amount) alla dinamica. Valori positivi aumentano la velocità di completamento del Pitch Envelope con maggiore dinamica; valori negativi producono l'effetto inverso.

Valori assegnabili: –7 ... 0 … +7

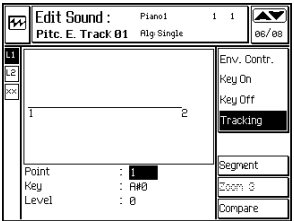
PITCH ENVELOPE KEY ON E KEY OFF

Gli inviluppi di Key On e Key Off sono linee a 10 segmenti (massimo).

Il Pitch Key On Envelope regola le variazioni di pitch per la durata con cui le note vengono premute.

Il Pitch Key Off Envelope regola le variazioni di pitch dopo il rilascio del tasto.

Le opzioni e parametri utilizzati per modellare il Pitch Envelope, (Zoom, Segment, Time, Level), sono gli stessi già descritti per il Volume Key On e Key Off Envelope spiegati a pagina 2.24.

Un esempio illustrato su come programmare un Key On e Key Off Envelope si trova a pagina 2. 25.

PITCH ENVELOPE TRACKING

Il Pitch Envelope può avere velocità di completamento diverse lungo l'estensione della tastiera, grazie al "Pitch Envelope Tracking".

I parametri usati per modellare la curva del Pitch Envelope Tracking, (Segment, Point, Key, Level), sono gli stessi già descritti per il Volume Tracking spiegati a pagina 2.20.

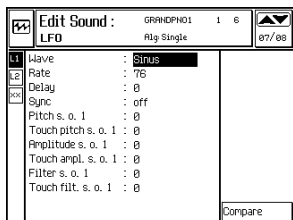
Un esempio illustrato su come programmare una curva di Tracking si trova a pagina 2. 22.

LFO (Low Frequency Oscillator)

Un unico generatore LFO (Low Frequency Oscillator) per tutti gli Algoritmi.

La profondità di azione dell'LFO sul Pitch, Amplitude e Filter è indipendentemente programmabile per ciascun oscillatore.

La LFO è una *Low Frequency Oscillation* (*Oscillazione a bassa frequenza*) che può "modulare" ciclicamente alcuni parametri costitutivi del suono, come il livello (Amplitude), l'intonazione (Pitch) o la frequenza di taglio dei Filtri (Cutoff Frequency).

A causa della sua azione ciclica, la LFO può essere usata per creare effetti di Tremolo (modulazione di ampiezza), Vibrato (modulazione del pitch) o, ad esempio, l'effetto "Wah-wah" (applicata alla cutoff frequency).

Edit Sound - menu principale, modulo LFO selezionato

I PARAMETRI DI LFO

WAVE: Forma d'onda dell'oscillazione a bassa frequenza. Data la bassa frequenza dell'oscillazione, la forma d'onda è chiaramente percettibile.

Potete scegliere tra queste forme: Sinus, Triangle; Saw, Square, Random, Sample/Hold.

RATE: Velocità dell'oscillazione dell'LFO.
Valori assegnabili: 1 ... 200..

DELAY: Ritardo prima dell'inserimento dell'LFO. L'ingresso dell'LFO è reso graduale.
Valori assegnabili: 0 ... 64.

SYNC: Quando impostato su ON, l'LFO è sincronizzato per tutte le note suonate. Quando impostato su MIDI, l'LFO è sincronizzato al MIDI Clock.
Valori assegnabili: Off, On, MIDI.

PITCH S.O.1 & S.O.2: Applicazione dell'LFO al Pitch per ottenere un Vibrato sull'oscillatore prescelto. Questo parametro determina la profondità di azione dell'LFO sul Pitch. I valori positivi e negativi indicano il verso della prima oscillazione (rispettivamente, verso l'alto o verso il basso).
Valori assegnabili –7 ... 0 …+7.

TOUCH PITCH S.O.1 & S.O.2: Collegamento dell'Aftertouch all'LFO sul Pitch. Esercitando la pressione sulla tastiera, il parametro "Delay" viene ignorato e l'oscillazione inizia subito. I valori positivi e negativi indicano il verso della prima

oscillazione (rispettivamente, verso l'alto o verso il basso).

Valori assegnabili –7 ... 0 …+7.

AMPLITUDE S.O.1 & S.O.2: Applicazione dell'LFO all'Amplitude per ottenere un Tremolo. Questo parametro determina la profondità di azione dell'LFO sull'Amplitude, cioè il livello del suono. I valori positivi e negativi indicano un senso opposto dell'incremento/decremento del livello del Tremolo (la scelta tra positivo e negativo produce risultati perfettamente equivalenti). I valori più alti (positivi o negativi) aumentano la profondità della modulazione.

Valori assegnabili –7 ... 0 …+7.

TOUCH AMPL. S.O.1 & S.O.2: Collegamento dell'Aftertouch all'LFO sull'Amplitude, permettendo di controllare la quantità di Tremolo attraverso la pressione applicata sulla tastiera. Esercitando la pressione sulla tastiera, il parametro "Delay" viene ignorato e l'oscillazione inizia subito. I valori positivi e negativi indicano un senso opposto dell'incremento/decremento del livello del Tremolo (la scelta tra positivo e negativo produce risultati perfettamente equivalenti). I valori più alti (positivi o negativi) aumentano la profondità della modulazione.

Valori assegnabili –7 ... 0 …+7.

FILTER S.O.1 & S.O.2: Applicazione dell'LFO alla Cutoff Frequency del Filter (1 o 2) per ottenere l'effetto "Wha-Wha", causato dall'apertura e chiusura dei filtri. Questo parametro determina la profondità di azione dell'LFO sulla Cutoff Frequency. I valori positivi e negativi indicano un senso opposto di apertura e chiusura del filtro (la scelta tra positivo e negativo produce risultati perfettamente equivalenti). I valori più alti (positivi o negativi) aumentano la profondità della modulazione.

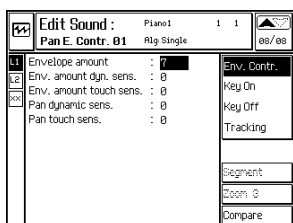
Valori assegnabili –7 ... 0 …+7.

TOUCH FILT S.O.1 & S.O.2: Collegamento dell'Aftertouch all'LFO sul Filter. Esercitando la pressione sulla tastiera, il parametro "Delay" viene ignorato e l'oscillazione inizia subito. I valori positivi e negativi indicano un senso opposto di apertura e chiusura del filtro (la scelta tra positivo e negativo produce risultati perfettamente equivalenti). I valori più alti (positivi o negativi) aumentano la profondità della modulazione.

Valori assegnabili –7 ... 0 …+7.

Pan

Valido per tutti gli Algoritmi. In situazioni di Dual, indifferentemente dalla configurazione dei Filtri (serie o parallelo), è previsto solo un inviluppo del Pan per entrambi gli oscillatori.

La posizione del suono nel "panorama stereo" (Pan) può essere controllata in maniera *dinamica*, per mezzo di un inviluppo diviso in due parti: "Pan Key On Envelope" regola il pan durante la pressione del tasto, "Pan Key Off Envelope" regola il pan dopo il rilascio del tasto (fase di Release).

I PARAMETRI DI PAN ENVELOPE CONTROL

ENVELOPE AMOUNT: Attivazione/ disattivazione del Pan Envelope e impostazione della sua profondità di azione.

Valori assegnabili: 0 ... 7. 0 = inviluppo disattivato.

Edit Sound - menu principale, modulo Pan selezionato

ENV AMOUNT DYN SENSITIVITY: Collega la profondità della velocità di completamento del Pan Envelope alla dinamica. Valori positivi aumentano la velocità di completamento del Pan Envelope con una maggiore dinamica; valori negativi producono l'effetto inverso.

Valori assegnabili: –7 ... 0 … +7.

ENV. AMOUNT TOUCH SENS.: Collega la profondità della velocità di completamento del Pan Envelope all'Aftertouch. Valori positivi aumentano la velocità di completamento del Pan Envelope con maggiore pressione; valori negativi producono l'effetto inverso.

Valori assegnabili: –7 ... 0 … +7.

PAN DYNAMIC SENSITIVITY: Collega la sensibilità del Pan envelope alla dinamica. Con valori positivi, ad una maggiore dinamica corrisponde uno spostamento a destra; con valori negativi ad una maggiore dinamica corrisponde uno spostamento a sinistra.

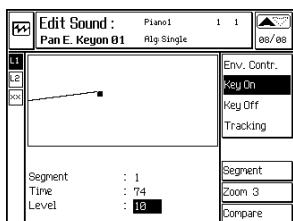
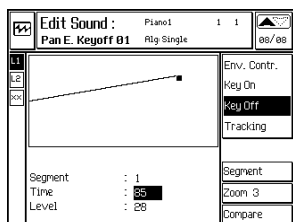
Valori assegnabili: –7 ... 0 … +7..

PAN TOUCH SENSITIVITY: Collega la sensibilità del Pan envelope all'Aftertouch. Con valori positivi ad una maggiore pressione corrisponde uno spostamento a destra, con valori negativi ad una maggiore pressione corrisponde uno spostamento a sinistra.

Valori assegnabili: –7 ... 0 … +7.

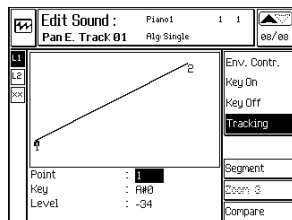
PAN ENVELOPE KEY ON E KEY OFF

Gli inviluppi di Pan Key On e Pan Key Off sono linee a 10 segmenti (massimo).

Il Pan Key On Envelope regola gli spostamenti del suono per la durata che le note vengono premute.

Il Pan Key Off Envelope regola gli spostamenti dopo il rilascio del tasto.

Le opzioni e parametri utilizzati per modellare il Pan Envelope, (Zoom, Segment, Time, Level), sono gli stessi già descritti per il Volume Key On e Key Off Envelope spiegati a pagina 2.24.

Un esempio illustrato su come programmare un Key On e Key Off Envelope si trova a pagina 2. 25.

PAN ENVELOPE TRACKING

Il Pan Tracking modifica la posizione “relativa” del suono lungo l’estensione di tastiera. Per esempio nella parte grave il suono può essere più a sinistra e nella parte acuta può essere più a destra.

I parametri usati per modellare la curva del Pan Envelope Tracking, (Segment, Point, Key, Level), sono gli stessi già descritti per il Volume Tracking spiegati a pagina 2.20.

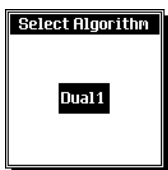
Un esempio illustrato su come programmare una curva di Tracking si trova a pagina 2. 22.

SAMPLE TRANSLATOR (F1)

Il Sample Translator è spiegato dettagliatamente a pagina 2.44.

ALGORITHM (F2)

Questa opzione permette di scegliere un Algoritmo.

Premendo F2 apre una finestra di dialogo dove è visualizzato l'algoritmo corrente.

Ruotate il Dial per selezionare un algoritmo differente e confermate con ENTER o cancellate la selezione con ESCAPE.

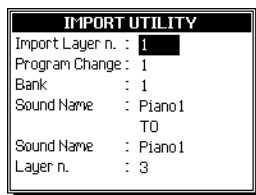
Gli Algoritmi disponibili: Single, Dual 1, Dual 2, Dual 3, Dual 4.

LAYER UT. (F4)

L'opzione Layer Utility permette di creare, importare o cancellare un Layer alla volta.

Premendo F4 apre una finestra di dialogo dove potete selezionare l'opzione desiderato mediante i tasti cursore.

Create: aggiunge un secondo o terzo layer alla configurazione corrente del Sound in edit.

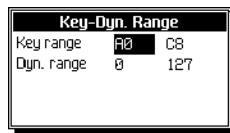
Import: apre una seconda finestra di dialogo in sovrapposizione alla prima dove potete selezionare una sorgente di layer e la destinazione.

Delete: cancella il layer corrente.

Questa opzione si limita a cancellare fino a due layer. Non è possibile cancellare tutti e tre layer di un sound - almeno un layer deve essere presente.

Programmate l'opzione desiderato e confermate con ENTER o cancellate l'operazione con ESCAPE.

LAYER RNG. (F5)

L'opzione **Layer Range** permette di assegnare un'estensione di tastiera e un range di dinamica per il layer corrente.

Premendo F5 apre una finestra di dialogo dove potete selezionare l'opzione desiderato con i tasti cursore.

Key Range: assegna i limiti di tastiera più basso e più acuto del layer corrente.

Dynamic Range: assegna i limiti più bassi e più acuti di dinamica per il layer corrente.

Programmate le opzioni a seconda delle esigenze e confermate con ENTER o cancellate l'operazione con ESCAPE.

EXIT (F6)

Premete questo tasto funzione per uscire permanentemente dall'ambiente Edit Sound, senza salvare le eventuali modifiche apportate al sound in edit.

Vedi "Uscire dall'ambiente Edit Sound" a pagina 2.14 di questo capitolo.

SAVE (F8)

Premete questo tasto funzione per salvare il sound modificato alla libreria di suoni di **WK6/8SE** e uscire definitivamente dall'ambiente «Edit Sound».

Vedi "Salvare il sound modificato con un nome" a pagina 2.40 di questo capitolo.

A pagine 2.42, troverete delle note e suggerimenti utili per ottenere risultati migliori quando usate le varie procedure Edit Sound.

Memorizzazione dei Suoni

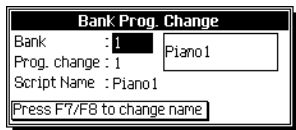
Tutte le volte che editate un suono, potete in qualsiasi momento decidere di memorizzarlo come nuovo suono o cancellare le modifiche e tornare alla condizione originale. Un sound modificato ma non ancora salvato viene identificato nel display da una “tacca” in alto a sinistra del nome.

Per cancellare un edit, premete il pulsante EXIT e confermate con ENTER per ritornare al menu principale. Questa operazione cancellerà l’edit e ripristinare il sound originale.

Se, invece, volete memorizzare il vostro suono nella memoria dello strumento, il passo successivo sarà premere il pulsante SAVE (F8).

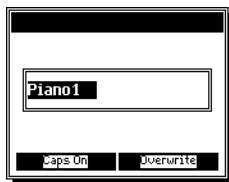
Qualsiasi sound modificato può essere memorizzato nelle “famiglie” Sound Group (Banchi). Durante la fase di memorizzazione vi sarà chiesto in quale posizione memorizzare il suono e quindi avrete l’opportunità di dargli il nome che preferite.

1. Premete il tasto funzione F8 per selezionare l’opzione “SAVE” dal menu principale.

   Dalla finestra di dialogo «Bank Prog. Change» potete selezionare la destinazione del nuovo Sound nella libreria di **WK6/8SE** (la RAM).

   I Sound di **WK6/8SE** sono archiviati in ordine di BankSelect e ProgramChange. Raggiungete la family di appartenenza del Sound con il Dial. Siete liberi di salvare il sound con il suo nome originale oppure con un nome diverso.

   I RAM-Sound basati sulle ROM-Wavesample vengono salvati con un asterisco (*) dopo il nome per distinguerli dall’originale. I nuovi sound basati su nuove Wavesample caricate da disco o create con il Sample Translator, sono chiamati RAM Sound, identificati dalla rappresentazione grafica dell’onda ()

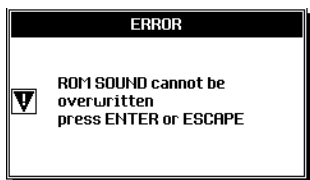
2. Con i tasti cursore ▼/▲ selezionate le voci “Bank” e “Prog. Change” nella finestra di dialogo “Bank Prog. Change» e ruotate il Dial per raggiungere la destinazione del sound. Locazioni vuote sono identificate dalla dicitura “No Sound” (nessuno suono).

3. Per cambiare il nome del sound, premete il tasto funzione F7/F8.

   Per specificare un nome, usate la procedura già spiegata nella sezione “Inserimento testo” a pagina 1.10 della Guida Pratica. Premete ENTER per confermare il nome.

4. Premete di nuovo ENTER per memorizzare il sound nella locazione prescelta.

SEGNALAZIONI IMPORTANTI QUANDO SI SALVA UN SOUND

1. Non potete sovrascrivere un Rom-Sound.

   Un ROM-Sound modificato genera un RAM-Sound che può essere salvato in una locazione vuota, oppure in una locazione occupata da un altro RAM-Sound. Se tentate di salvare un RAM-Sound in una locazione occupata da un ROM-Sound, nel display compare il messaggio seguente:

   ROM-Sound non può essere sovrascritto.
   Premi ENTER or ESCAPE.

   Ripetete l'operazione e selezionate una locazione vuota.

2. Se salvate un RAM-Sound in una locazione già occupata da un altro RAM-Sound, quest'ultimo verrà cancellato irrimediabilmente senza preavviso.

   Fate attenzione, pertanto, che tutti i vostri RAM-Sound sono stati salvati su dischetto o nell'Hard disk prima di confermare la procedura di salvataggio.

WAVEFORM

Non tutte le Waveform coprono l'intera estensione della tastiera. Questo è particolarmente evidente quando si utilizza una master keyboard con 88 note, con la quale si possono raggiungere le estremità dell'estensione.

Il "problema" è dovuto alla mancanza di campionamenti nelle estremità di tastiera. In fase di realizzazione di una Waveform si valutano la qualità del suono e la quantità di memoria necessaria per immagazzinare tutti i campioni che costituiscono la Waveform; se alcuni campionamenti molto acuti o molto gravi sono privi di senso musicale (p.es. note molto gravi in una Waveform di violino o note molto acute in una Waveform di contrabbasso) si preferisce eliminarli per non consumare memoria preziosa.

VOLUME, VELOCITY E AFTERTOUCH

Il Volume del Sound può essere controllato dal vivo dalla dinamica e dall'aftertouch (*programmazione nel modulo* Volume).

Se rendete molto sensibili entrambi i controlli (p.es. valore +7 assegnato sia a dinamica che ad aftertouch) il Sound diventa difficilmente controllabile e facilmente soggetto ad improvvise variazioni di volume.

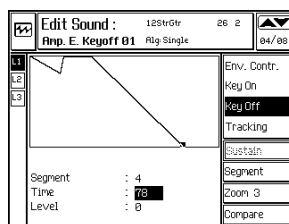
LOOP ED LFO

Programmando un loop su due segmenti di Key On Envelope che creano una rampa ascendente e discendente (/\) si può simulare un Tremolo, senza ricorrere al modulo LFO.

Un loop di questo tipo sul Key On Pitch Envelope può simulare un effetto di Vibrato più fine di quello ottenibile con la LFO.

KEY OFF ENVELOPE

Il fatto che nella Serie **WK6/8SE** il Key Off Envelope (inviluppo di Release) sia così articolato consente effetti creativi molto interessanti. In pratica, il suono può avere una *vita propria* anche dopo il rilascio dei tasti.

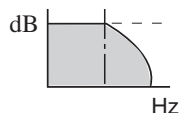
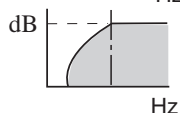
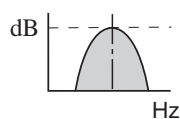
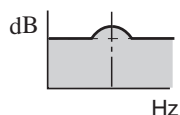
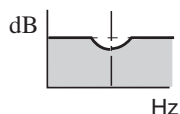
Per esempio, programmate un Key Off Envelope di questo genere in un Sound tipo 12StrGtr (26-2):

Dopo il rilascio del tasto il suono inizia a scomparire, poi riappare nuovamente, viene sostenuto un istante e poi cala lentamente.

LFO

La LFO può essere applicata a diversi parametri costitutivi del suono. A seconda del parametro, l'effetto risultante può essere chiamato con un nome specifico:

Amplitude	–>	*Vibrato*
Pitch	–>	*Tremolo*
Cutoff Freq.	–>	*'Wha-wha'*

FILTRI

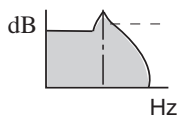
L'azione dei filtri sul suono può essere rappresentata da curve:

Low Pass (attenua le frequenze acute).

High Pass (attenua le frequenze gravi).

Band Pass (attenua le frequenze sopra e sotto la frequenza di taglio [Cutoff Frequency].

Parametric Boost (esalta le frequenze attorno alla Cutoff Frequency).

Parametric Cut (attenua le frequenze attorno alla Cutoff Frequency).

La pendenza di queste curve è determinata dalla capacità di attrazione dei "poli". La Serie **WK6/8SE** può disporre di due filtri a 2 poli oppure un filtro a 4 poli. Il filtro a 4 poli crea pendenze più nette, e di conseguenza sonorità più piene ed aggressive.

PER OTTENERE UN FILTER A 4-POLI:

Programma i parametri dei moduli "Filter 1" e "Filter 2" dei algoritmi Dual 2 or Dual 4 con valori identici.

RESONANCE

La Risonanza esalta le frequenze immediatamente circostanti la Cutoff Frequency, complicando ulteriormente le curve del filtro:

Resonance

I classici sintetizzatori analogici facevano un grande uso di Risonanza.

Ascoltate, ad esempio, il Sound Resonance (102-2).

I Sample ed il Sample Translator

Il **WK6/8SE** è in grado di caricare dei sample nuovi (campioni) in memoria, modificarli e salvarli come nuovi sound **WK6/8SE**.

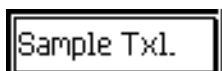
Tutti i strumenti della serie **WKSE** sono dotati di una Sample-RAM, il **WK6SE** da 2 Mbyte, il **WK8SE** da 8 Mbyte, sufficiente per accomodare una quantità modesta di campioni che potete caricare da diverse fonti. È anche possibile installare fino a 32 Mbyte di S-RAM volatile (non tamponata) per campioni, sotto forma di moduli SIMM reperibili presso i negozi di computer.

È possibile controllare la configurazione della memoria dello strumento nell'ambiente *GENERAL/ SYSTEM INFO,* (tasto funzione F1).

SAMPLE TRANSLATOR

WK6/8SE può caricare in memoria diversi tipi di Sample, compresi i formati proprietari di altre marche. Poiché la lista delle compatibilità è in continuo aumento, controllare presso il distributore, quali formati sono supportati dalla versione di sistema operativo che state usando. Alcune dei formati attualmente più diffusi sono; Wave, Wave Stereo, Sample Vision, Sound Designer 1, Akai, Aiff, Kurzweil ed altri.

Le nuove Waveform RAM che potete creare con il Sample Translator possono essere memorizzati nella libreria delle wave di **WK6/8SE**. Con le nuove Waveform, sarete poi in grado di creare nuovi RAM-Sound, aumentando le potenzialità sonore del **WK6/8SE**.

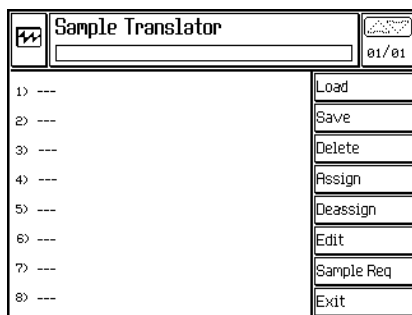
Per accedere al SAMPLE TRANSLATOR, premete il tasto funzione F1 corrispondente all'opzione SAMPLE TXL nella videata principale di EDIT SOUND.

METODI DI CARICAMENTO DEI SAMPLE

I Sample possono essere caricati nel Sample Translator da disco, ricevuti via MIDI tramite un computer, un campionatore, ecc., tramite una unità esterna SCSI (solo se sul vostro strumento è stato installato il kit opzionale SCSI), o tramite un Dump da un dispositivo esterno.

È anche possibile caricare i sample direttamente da un RAM- Sound; basta entrare in «Edit Sound» con il RAM- Sound, quindi accedere al Sample Translator che carica il Sample associato al sound automaticamente.

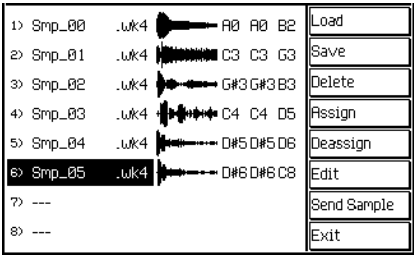
ACCESSO A SAMPLE TRANSLATOR

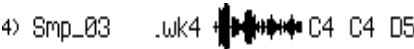
L'accesso al Sample Translator è sempre tramite l'ambiente Edit Sound (premere SYNTH nell'ambiente EDIT; vedi anche pagina 2. 13). Potete accedere al Sample Translator in due modi:

1. Con un RAM-Sound. Questo metodo permette di accedere al Sample Translator e caricare il sample associato al RAM-Sound.
2. Con un Rom-Sound (ad esempio, selezionate il Grand Piano Performance). Questo metodo permette di accedere al Sample Translator per caricare dei sample da disco, da dispositivo SCSI (opzionale) o tramite un Midi Dump.

Edit Sound - videata Sample Translator senza sample

LA VIDEATA PRINCIPALE DI SAMPLE TRANSLATOR

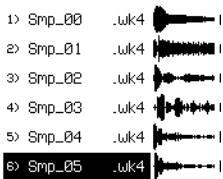
Il display principale di Sample Translator contiene l'elenco dei 16 sample, ciascuno assegnato ad una propria estensione della tastiera, che possono costituire la Waveform.

L'esempio del display riportato di seguito corrisponde alla configurazione dei sample che costituiscono la Waveform di origine di un Sound contenuto nello strumento.

In questo caso, il RAM∿-Sound originale è basato su una Waveform costituita da 6 sample, ciascuno assegnato ad un proprio limite di tastiera:

4) Smp_03 .wk4 C4 C4 D5

Le locazioni prive di sample hanno un numero seguito da una stringa di trattini (– – –).

LA SELEZIONE DEI SAMPLE DALLA VIDEATA PRINCIPALE

Seleziona i sample usando i tasti cursore (▲/▼).

Accanto ad ogni sample sono solitamente indicate tre note: il limite di estensione inferiore della zona di tastiera a cui è assegnato, l'intonazione originale del sample, il limite di estensione superiore.

I COMANDI DI SAMPLE TRANSLATOR

Load (F1)	Carica un sample nella locazione selezionata, prelevandolo da il Ram∿-Sound selezionato, da floppy disk.
Save (F2)	Salva la Waveform realizzata nella libreria interna delle Waveform. Della Waveform entrano a far parte i sample a cui è stato assegnato un limite di estensione con il comando Assign. L'operazione Save esce dal Sample Translator e ritorna all'ambiente Edit Sound dove puoi creare un nuovo Sound basato sulla Waveform appena realizzata.
Delete (F3)	Cancella dal Sample Translator il sample selezionato.
Assign (F4)	Assegna il sample selezionato ad una zona di tastiera. Un sample "assegnato" suona insieme agli altri sample "assegnati", che costituiscono la Waveform. Le zone di tastiera a cui sono assegnati i sample non possono sovrapporsi.
Deassign (F5)	Annulla i limiti di estensione del sample selezionato.
Edit (F6)	Dà accesso ad una pagina in cui è possibile visualizzare informazioni relativi alla Waveform (nome e tipo di Sample, caratteristiche, dimensioni, intonazione, Sample rate, Loop Start, Loop End e Loop Switch). Diversi parametri sono programmabili ed altri opzioni sono resi disponibili (Tuning, Normalize, Gain, Cut, Export).
Send Sample (F7)	Attiva il procedimento di Sample Dump, ovvero il trasferimento del sample ad un dispositivo esterno (ad esempio, un altro **WK6/8SE**).
Exit (F8)	Esce permanentemente da Sample Translator, cancellando tutto il lavoro eseguito, ed entra in ambiente Edit Sound.

Caricare i sample

LOAD (F1)

Il comando Load carica i sample nel Sample Translator direttamente da un RAM-Sound, o da disco o da dispositivo SCSI (opzionale).

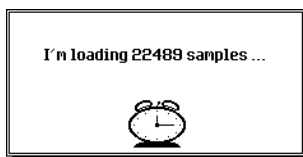
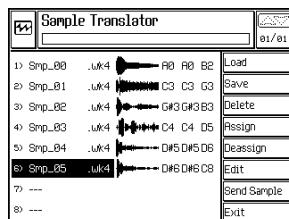
1. CARICARE IL SAMPLE INCLUSO IN UN RAM-SOUND

Questa operazione può essere effettuata con RAM-Sound di origine da strumenti delle serie precedenti (WK6/8, S, SX, PS/GPS) o da RAM-Sound la cui Waveform sia stata realizzata con SampleTranslator. Impostate lo strumento in modo Style/RealTime con una traccia singola attiva in modo Full.

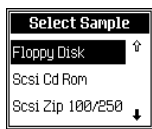
1. Con un RAM-Sound assegnato alla traccia selezionata del Preset corrente, accedete al Sample Translator tramite il percorso EDIT/EDIT SOUND/SAMPLE TXL.

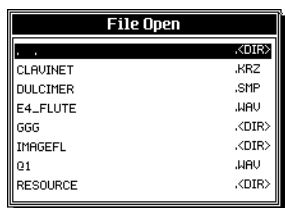
   Comparirà una finestra di dialogo che informa del ritrovamento di un Ram Sound e che sta per caricare la Waveform ad esso associato.

2. Premete ENTER per confermare l'operazione, o Escape per annullarla.

   Confermando con Enter da il via al caricamento. Una finestra di dialogo che mostra un metronomo animato tiene l'utente informato sui sample caricati:

Terminata l'operazione, il display mostra una situazione simile all'esempio riportato di seguito, con uno o più sample che costituiscono la Waveform.

2. CARICARE I SAMPLE DA DISCO O UNITÀ SCSI

Per caricare i sample da disco, in pratica potete accedere al Sample Translator con qualsiasi suono, compresi i RAM-Sound, in quando è possibile scavalcare il sound assegnato alla traccia e caricare un sample da disco. Se altre tracce del Preset corrente sono attive, si sentiranno anche queste.

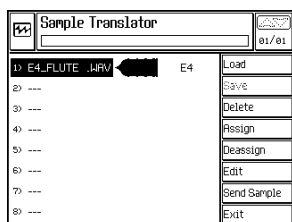
1. Inserite un disco contenente i sample.
2 Attivate il Sample Translator tramite il percorso EDIT/EDIT SOUND/SAMPLE TXL.
   A. Se si accede con un RAM-Sound, comparirà la finestra di dialogo che chiede di caricare il sample ritrovato. Premete ESCAPE per ignorare la richiesta e passate direttamente alla fase di caricamento da disco (punto 3).
   B. Se si accede con un Rom-Sound, la finestra di dialogo non comparirà, pertanto, procedete con l'operazione di Load.
3. Premete LOAD (F1).

4. Dalla finestra di scelta, selezionate l'opzione corrispondente all'unità dal quale verrà caricato il sample e premete ENTER.

   I dati di sample contenuti nell'unità prescelta, in questo esempio il floppy disk, vengono mostrati in una finestra di scelta, come da esempio seguente:

   I vari formati dei sample sono identificati dalle estensioni.

5. Con i tasti cursore ▲/▼, selezionate il sample da caricare e premete ENTER per dare l'inizio al caricamento del sample

   Alcuni formati sono costituiti da sample individuali, ovvero 'Programs' (vedi la sezione "Sample e Programs" più avanti).

   Una finestra di dialogo che mostra un metronomo animato tiene l'utente informato sui sample caricati. Inoltre, una grafico a barre situato in alto del display mostra lo stato del caricamento dei sample.

   Terminata l'operazione, il display mostra una situazione simile all'esempio seguente, che dipende dal sample caricato:

   Questo display mostra un singolo sample di Flute non assegnato.

CARICARE ULTERIORI SAMPLE

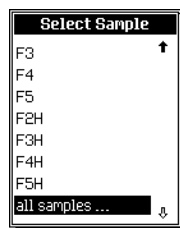
Potete caricare altri sample al Sample Translator, a condizione che selezionate una locazione vuota nella Samples List (elenco dei sample).

Se tentate di caricare un sample in una locazione occupata, comparirà una finestra di dialogo che chiede la cancellazione del sample esistente prima di procedere.

Usate questo metodo per cancellare un sample esistente ai fini di sostituirlo con un altro sample. Fino a 16 sample possono essere caricati nella Samples List.

CARICARE I SAMPLE E I PROGRAM

Alcuni formati di sample, come ad esempio quelli di Akai™ e Kurzweil™, permettono di caricare due tipi di dati: i Sample (equivalenti ai sample della Serie **WK6/8SE**) e i Program (strutturalmente simili alle Waveform della Serie **WK6/8SE**).

In questi casi, quando selezionate questo formato dalla finestra di selezione, comparirà una seconda finestra di scelta:

Selezionate un singolo sample, oppure selezionate l'opzione "All samples" [tutti i campioni] e premete ENTER per confermare.

Un Program organizza i Sample definendo la zona di tastiera a cui sono assegnati. A differenza delle Waveform della Serie **WK6/8SE**, un Program può disporre i Sample su più di un “Level” (livello di dinamica).

SampleTranslator può caricare singoli Sample, oppure può convertire con una sola operazione un intero “Level” del Program in una Waveform della Serie **WK6/8SE**. Se un Program contiene più di un “Level” si può convertirlo interamente in più sessioni, facendo uso *(a)* di un SoundPatch, *(b)* di una configurazione di tracce multi, *(c)* un suono costituito da un assegnamento key-dynamic (eseguito in Edit Sound).

Limite di conversione

Una Waveform può contenere solo 16 sample. Per esempio, poiché un Level del formato Akai S1000™ può contenere fino a 99 Sample, nella conversione vengono caricati solo i 16 Sample posti nel registro più grave.

Questi formati di sample possono sovrapporsi (“overlap”) anche all’interno di un Level dinamico. SampleTranslator elimina la sovrapposizione, ponendo come limite tra i sample la nota-limite più bassa del sample più acuto.

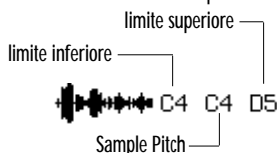
RICEZIONE DI SAMPLE TRAMITE UN DUMP

È anche possibile caricare i sample in Sample Translator attraverso il comando Sample Dump Request (F7) del menu principale. Questo metodo di caricamento Sample è spiegato dettagliatamente a pagina 2.53.

Assegnazione dei sample

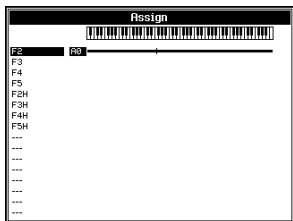
ASSIGN (F4)

Quando avete caricato in memoria i sample che vi interessano, l’unico punto essenziale da focalizzare, prima di poterli salvare, è l’ASSIGN, ovvero, l’assegnazione dei sample a zone specifiche della tastiera. Solamente i sample assegnati possono costituire una Waveform che viene salvata alla libreria delle Waveform di **WK6/8SE**.

Quando si carica una nuova Waveform nel Sample Translator, i sample che costituiscono la Waveform appaiono ognuno con una propria estensione di tastiera. In questi casi, accanto ad ogni sample sono solitamente indicate tre note: il limite di estensione inferiore della zona di tastiera a cui è assegnato, l’intonazione originale del sample, il limite di estensione superiore:

Se si carica un sample nuovo da disco (o unità SCSI), o lo si riceve via MIDI, si visualizza senza estensione di tastiera e con la sola nota di intonazione originale del sample. In tale caso, anche priva di estensione propria, il sample può suonare per tutte l’estensione della tastiera. In questo modo è possibile ascoltare il sample per valutare in quale zona della tastiera può ottenere i migliori risultati.

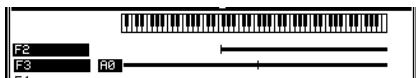
Una volta deciso attraverso quale estensione il sample suona meglio, premete il tasto funzione F4 per selezionare il comando ASSIGN.

A questo punto, il display mostra una rappresentazione grafica di tastiera e il sample selezionato.

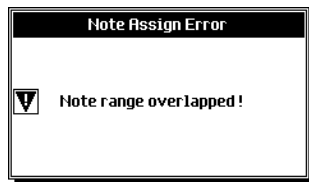
L’esempio del display nella successiva pagina mostra una situazione tipica di assegnamento.

Il sample è mostrato con una estensione temporanea, rappresentata dalla riga nera. La riga verticale corrisponde all'intonazione originale (il 'Sample Pitch'). Se il sample non compare con l'estensione temporanea (senza riga nera), basta dare un colpo al tasto cursore sinistro (◄) per farla comparire. Ora potete assegnare i limiti di tastiera.

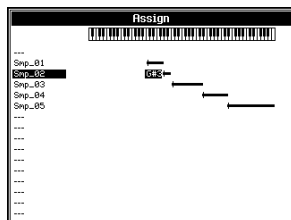
1. Ruotate il Dial per assegnare il limite inferiore:

2. Premete il tasto cursore destro (►) e ruotate il Dial per assegnare il limite superiore.

3. Premete ENTER per confermare.
4. Selezionate il successivo sample e ripetete le operazioni di assegnamento estensione.

Continuate in questo modo per tutti i sample che debbono far parte della Waveform desiderata. Ricordatevi che la sovrapposizione dei singoli sample non è consentita.

SOVRAPPOSIZIONE DEI SAMPLE

Se le estensioni di due Sample risultano sovrapposte, premendo ENTER per confermare fa comparire una finestra di dialogo che indica la presenza di due sample sovrapposti.

Premete Escape per cancellare il messaggio e ripetete l'operazione di Assign, questa volta eliminando la sovrapposizione, e confermate con ENTER.

L'esempio del display mostra una situazione tipica che consiste di diversi sample che costituiscono una Waveform della **WK6/8SE**

A ciascun sample è assegnato un proprio limite di tastiera e, in tutti i casi, è anche presente la nota originale di intonazione, ovvero il 'Sample Pitch', chiamato anche 'Root Key Number'.

Una volta terminato l'operazione di Assign, premete ESCAPE per chiudere il display Assign e ritornare al Sample Translator.

A questo punto, se desiderate apportare delle modifiche al sample, potete salvarlo con il comando SAVE (F2) per memorizzarlo alla libreria delle wave di **WK6/8SE**. Seguite le spiegazioni sotto la sezione, "Salvare i sample" riportate a pagina 2.55 in fondo a questo capitolo.

Annullamento dell'assegnazione

DEASSIGN (F5)

Il comando Deassign elimina i limiti di zona di tastiera a cui è assegnato il sample.

1. Selezionate il Sample da "deassegnare".

2. Premete il tasto funzione F5 per annullare l'assegnazione del sample.

Dopo il comando Deassign il sample suona attraverso l'intera estensione della tastiera solo se è selezionato.

Se desiderate che il sample rientri a far parte della Waveform da salvare, occorre rieseguire una assegnazione.

Cancellare i sample

DELETE (F3)

L'opzione Delete permette di cancellare il sample selezionato nel Sample Translator.

Dopo aver ascoltato i sample ed assegnato le rispettive estensioni di tastiera, potete eliminare i sample non più voluti.

Selezionate semplicemente il sample da cancellare e premete il tasto funzione F3.

Comparirà un messaggio che chieda la riconferma dell'operazione (Sei sicuro?).

Premete ENTER per cancellare il sample, o Escape per annullare l'operazione.

La modifica del sample

EDIT (F6)

Il comando Edit accede all'ambiente che mostra alcune informazioni tecniche del sample e dove è anche possibile eseguire alcune operazioni di modifica per permettono di cambiare alcune caratteristiche del sample selezionato.

Le prime quattro voci nel display Edit corrispondono alle informazioni tecniche del sample:

SAMPLE NAME: Il nome originale del sample.

SAMPLE TYPE: Identifica il formato del sample.

PROPERTIES: Mostra le caratteristiche tecniche del sample.

SAMPLE SIZE: Mostra la dimensione del sample, espresso come il totale complessivo dei campioni che lo costituisce.

Le voci rimanenti corrispondono a parametri variabili che permettono di modificare il sample.

SAMPLE PITCH: Indica l'intonazione originale del sample, ovvero l'intonazione alla quale il suono è stato originariarmente campionato. Il Sample Pitch è anche conosciuto come Root Key number, ovvero la nota di base di una estensione di tastiera.

Se **WK6/8SE** non riconosce il Sample Pitch del sample caricato da disco, occorre spesso definire l'intonazione corretta dopo il caricamento. A questo scopo è bene aiutarsi con la funzione Tuning (F1), che suona le note con l'esatta intonazione di **WK6/8SE**. Tuning suona una sinusoide che si sovrappone al sample.

Potete anche usare questo parametro per fare in modo che il sample venga eseguito alla propria intonazione normale su di un tasto diverso da quello al quale era stato assegnato al momento della sua registrazione. In ogni caso, ricordatevi che la modifica del Sample Pitch causa uno spostamento dell'intonazione del sample e di conseguenza verrà modificata la velocità di esecuzione, ovvero il 'Sample Rate', che porta ad un cambio del timbro del sample.

SAMPLE RATE: Questo parametro definisce la frequenza di lettura del sample. Modificando la frequenza di lettura del sample viene modificata, proporzionalmente, anche la sua intonazione. Per esempio, aumentando il valore di Sample Rate, viene innalzata anche l'intonazione del sample.

In pratica, si tratta di un'intonazione fine del sample, che evita stonature tra i sample che compongono la Waveform.

LOOP START: Questo parametro fa in modo che il sample viene ripetuto indefinitamente fino al rilascio della nota, o al decadimento verso il silenzio. Ciascun sample, quando eseguito, inizia dal punto stabilito dal parametro Loop Start e procede fino al punto stabilito dal parametro Loop End (fine del loop), quindi ritorna al punto di Loop Start e si ripete di continuo. Questa ripetizione ciclica è udibile per tutta la durata che la nota è tenuta premuta. Se il parametro Loop Switch è impostato su Off (spento - vedi sotto), quando il sample arriva al punto di Loop End nel suo primo ciclo, il sample termina la sua esecuzione.

La modifica dei parametri Loop Start e Loop End può causare un cambio di timbro più o meno marcato a seconda della natura del sound al punto di Loop Start. In alcuni casi, quando si modificano questi parametri, sarà avvertibile un 'click' quando il sample passa dal punto di Loop End al

Loop Start. Questo "click" è dovuto al gradino che si forma tra la fine di una ripetizione del loop e l'inizio della seguente. Spostando i punti limite del loop si deve cercare di far combaciare l'ampiezza del punto di "Start" con quella del punto di "End", in modo che il "click" diventi inavvertibile o scompaia del tutto.

LOOP END: Questo parametro rappresenta il punto terminale del sample e il punto di 'ritorno' da capo al punto di Loop Start. Se il parametro Loop Switch è impostato su Off, questo parametro si commuta in 'Sample End', che rappresenta la fine del campione.

LOOP SWITCH: Questo parametro permette di commutare tra i due stati di On e Off per il Loop. Quando è ON, il sample continua a ripetersi fino al rilascio delle nota. Quando impostato su OFF, il parametro Loop End si commuta in Sample End ed il sample termina a suonare quando raggiunge il Sample End.

LE OPZIONI DI SAMPLE EDIT

La pagina di Sample Edit provvede diverse opzioni.

TUNING (F1)

L'opzione Tuning fornisce un riferimento per l'intonazione del sample, producendo l'esatta nota suonata sulla tastiera di **WK6/8SE** con una sinusoide. Il Tuning è utile in situazioni in cui è necessario ascoltare l'intonazione originale del sample durante un'operazione di assegnazione di estensione.

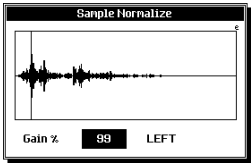
Premete il tasto funzione F1 per attivare il Tuning (mostrato in negativo) e suonate sulla tastiera.

Premete di nuovo F1 per disattivare il Tuning.

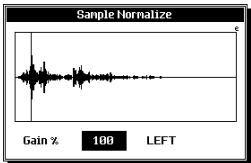
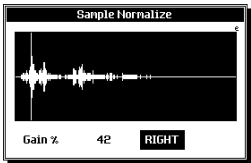
NORMALIZE (2)

Se il livello del sample sembra di essere troppo basso, è probabile che l'impostazione originale di sample Gain (il volume) necessita di un rialzo per rendere il sample più udibile. La funzione Normalize riporta il sample Gain al suo massimo valore con una sola operazione.

1. Premete F2 per selezionare NORMALIZE.

   Nel display compare lo stato corrente del sample Gain. Nell'esempio, si lavora con un sample Stereo.

   In questa situazione, la voce Gain non e programmabile.

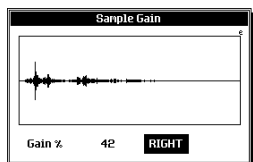
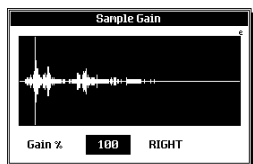
2. Premete ENTER per attivare la funzione Normalize.

   Al termine dell'operazione, l'impostazione della voce Gain è portata al 100%.

   Ripetete la stessa operazione per l'altra sezione del sample (RIGHT), selezionando 'Left' con il cursore ▶ e ruotando il Dial.

GAIN (F3)

Questa opzione consente di regolare il volume del sample rispetto agli altri sample della Waveform. Uno dei usi più comuni della funzio-

ne Gain è quella di equalizzare i livelli tra le diverse estensioni di tastiera.

1. Premete F3 per selezionare Gain.

   Nel display comparirà lo stato corrente del sample Gain (nell'esempio, si lavora con la parte Right di un sample Stereo).

2. Ruotate il Dial per portare il Gain al livello richiesto. Durante la modifica, suonate sulla tastiera per sentire il cambio di livello.

3. Premete ENTER per confermare l'impostazione.

   Terminata l'operazione, la nuova impostazione viene memorizzata.

CUT (F5)

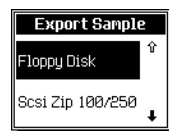
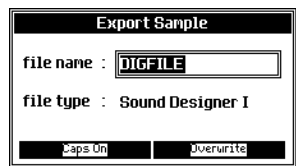
Questa opzione permette di rifinire il sample ad un punto specificato dal parametro Loop End, in modo da "tagliare" la porzione finale del sample.

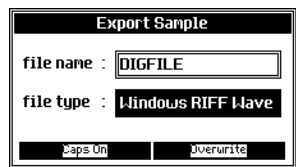
Se si modifica il Loop End e volete eliminare la parte finale del sample che segue dopo il Loop End, premete il tasto funzione F5 per eseguire il taglio.

Dopo aver usato il CUT, troverete che il punto di Loop End non potrà essere portato ad un valore superiore a quello mostrato.

EXPORT (F7)

Usate la funzione Export per salvare (esportare) il sample su disco, o unità SCSI (se installato).

1. Premete EXPORT per aprire una finestra di dialogo dove potete segliere l'unità esterna dove esportare il sample.

2. Premete ENTER per aprire una finestra di dialogo dove potete specificare il nome da assegnare al sample e selezionare il suo formato.

   Potete scegliere tra i due formati più comunemente riconosciuti per salvare il vostro sample: Sound Designer 1 o Windows RIFF Wave.

3. Selezionate il parametro 'File Type' e ruotate il Dial per selezionare l'altro formato.

4. Premete ENTER per avviare la procedura di esportazione.

   Se esportate ad un Floppy, inserite il dischetto nel drive prima di premere Enter.

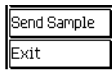
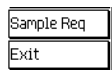
   Terminata l'operazione, il sample viene salvato nel disco.

   Premete ESCAPE per uscire dalla videata Sample Edit.

Sample MIDI Dump

SEND SAMPLE / SAMPLE REQUEST (F7)

Il trasferimento di sample tra la **WK6/8SE** e altri dispostivi (campionatori, computer sul quale girano i programmi di campionamento) avviene tramite l'operazione Send Sample/Sample Request che è conforme allo standard MIDI Sample Dump. Questa funzione opera in base al principio dell'handshake e richiede solo che trasmettitore e ricevitore siano conformi allo stesso standard. Le unità che debbono comunicare tra di loro debbono essere collegati via MIDI con il 'closed MIDI loop', ossia le porte MIDI In e MIDI Out dell'unità trasmittente collegate alle porte MIDI Out e MIDI In dell'unità ricevente. L'operazione procede ad alta velocità senza che una o entrambe le unità si bloccano. L'impostazione dei canali MIDI non è richiesto. Se l'unità esterna non è conforme allo standard MIDI Sample Dump, l'operazione non può essere eseguita.

L'opzione Send Sample viene mostrata quando un sample è selezionato nella videata principale di Sample Translator

L'opzione si commuta in Sample Request ('richiesta campione') quando è selezionata una locazione vuota, per permette il caricamento di un sample tramite il Dump.

PER CARICARE UN SAMPLE (SAMPLE REQUEST - F7)

1. Collegate la porta MIDI IN della **WK6/8SE** alla porta MIDI OUT dell'unità esterna e la porta MIDI IN dell'unità esterna alla porta MIDI OUT della **WK6/8SE** ('closed MIDI loop').
2. Selezionate una locazione vuota nella videata principale di Sample Translator.
3. Premete il tasto funzione SAMPLE REQ (F7).

   Comparirà in sovrapposizione una finestra di selezione di numero del sample.

4. Specificate il numero del sample richiesto (con il Dial) e premete ENTER.

   Un istante dopo, inizierà il trasferimento del sample. Durante il trasferimento, una barra grafica mostrerà lo stato dell'operazione nel display principale di Sample Translator.

   Se richiedete un sample da un altro **WK6/8SE**, potete specificare un qualsiasi numero da 00 a 15, che corrispondono alle 16 locazioni del Sample Translator esterno.

   Se richiedete un sample dall'unità esterna (computer o sampler, ecc.), potete specificare un qualsiasi numero tra lo 00 e 255, che dipende dal numero di sample contenute nell'unità esterna.

   Durante lo svolgimento del trasferimento, l'opzione "Sample Req" si commuta in "Dump Stop". Usate lo "Dump Stop" per fermare il trasferimento del sample dall'unità esterna.

PER INVIARE UN SAMPLE (SEND SAMPLE)

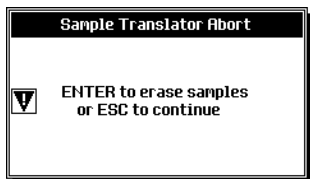
- Premete il tasto funzione SEND SAMPLE (F7).

  Un istante dopo, inizierà il trasferimento del sample dal **WK6/8SE** all'unità esterna. Durante il trasferimento, una barra grafica mostra lo stato dell'operazione nel display principale di Sample Translator.

  Durante lo svolgimento del trasferimento, l'opzione "Send Sample" si commuta in "Dump Stop". Usate lo "Dump Stop" per fermare il trasferimento del sample all'unità esterna.

Exit (F8)

L'opzione EXIT esce definitivamente da Sample Translator, cancellando tutte le eventuali modifiche eseguite.

Premendo EXIT, comparirà una richiesta di confermare l'operazione di uscita e cancellare tutti i campioni non ancora salvati.

ENTER cancella tutti i campioni e ritorna nell'ambiente Edit Sound.

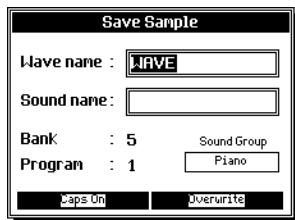
ESCAPE annulla l'operazione di uscita e ritiene tutti i sample in memoria. Salvate i sample con SAVE per uscire da Sample Translator.

Salvare i Sample

SAVE (F2)

L'operazione SAVE salva la waveform alla libreria delle Waveform di **WK6/8SE**. Una Waveform è costituita da uno o più sample, ciascuno con un proprio assegnamento di tastiera senza sovrapposizioni.

Una volta che i sample sono stati assegnati, premete il tasto funzione SAVE (F2) per salvare la Waveform nella libreria delle Wave di **WK6/8SE**.

Nel display comparirà la finestra di dialogo "Save Sample":

Qui potete immettere il nome della Waveform (Wave name) e di un nuovo Ram-Sound che ne faccia uso (Sound name).

Il nome immesso per la Waveform è automaticamente assegnato anche al Sound quando selezioni la zona di immissione del nome del sound. Tuttavia, siete liberi di assegnare un nome diverso al sound rispetto a quello della Waveform.

Nella stessa finestra di dialogo apparirà anche la prima locazione vuota in RAM per il nuovo RAM-Sound, identificata dai rispettivi numeri di Bank e Program Change. Ruotando il Dial, potete selezionare altre locazioni RAM, sempre vuote, su cui memorizzare il nuovo sound. Infatti, in questo ambiente, non è possibile sovrascrivere un Ram-Sound o RAM-Sound esistente in quanto i suoni già archiviati non vengono selezionati.

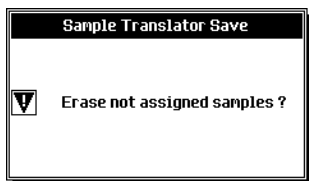
Se tentate di salvare la Waveform con un nome già esistente, comparirà un messaggio di avvertimento che informa della duplicazione del nome.

Premete Enter o Escape per cancellare il messaggio e ritornare alla finestra Save Sample, e ripetete l'operazione con un nome diverso.

Confermate il salvataggio con ENTER. La Waveform verrà salvata alla libreria delle Waveform di **WK6/8SE**. Contemporaneamente, il nuovo RAM-Sound verrà salvato alla libreria di sound **WK6/8SE** nella locazione prescelta. Premendo Enter esce dal Sample Translator e ritorna all'ambiente Edit Sound dove potete procedere con le modifiche del nuovo RAM-Sound usando i metodi di edit già descritti.

Troverete il nuovo RAM-Sound assegnato alla traccia corrente, e la nuova Waveform selezionata nel modulo Waveform.

I SAMPLE NON ASSEGNATI

Se, tra i sample assegnati, rimane uno o più sample non assegnati, premendo SAVE fa comparire una finestra di dialogo che chiede di cancellare i sample non assegnati prima di procedere con l'operazione di salvataggio.

Cancellare i sample non assegnati ?

Premete ENTER per procedere con l'operazione di salvataggio e perdere i sample non assegnati.

Se, invece, volete assegnare i sample non assegnati, premete Escape per cancellare il messaggio, eseguite l'assegnazione e premete di nuovo Save per salvare la Waveform.

Le Performance

Una PERFORMANCE è una combinazione di fino a 16 suoni che possono essere sovrapposti o divisi per zone sulla tastiera in qualsiasi configurazione. Qualunque sia lo stato dello strumento quando state suonando, sia in RealTime, Style o Song, la struttura che gestisce il modo operativo sarà sempre la Performance, il quale determinerà come potrete suonare in tempo reale, con gli Style o con una Song.

Premendo uno dei pulsanti della sezione PERFORMANCE GROUPS e selezionando una PERFORMANCE, il **WK6/8SE** entra in modo di esecuzione Performance (Real). Le Real Performance sono strutturati per suonare in tempo reale con una combinazione di fino ad 8 suoni in contemporanea.

Altre Performance selezionabili dal pannello sono le Style Performance, disponibili in modo Style quando il pulsante SINGLE TOUCH PLAY è attivo (LED acceso), e le Song Performance quando lo strumento è in modo Song.

Esaminiamo le Performance è tutto ciò che si può fare con esse.

SELEZIONANDO LE PERFORMANCE (REAL)

Per selezionare una Real Performance, premete uno dei 8 pulsanti della relativa sezione e selezionate una Performance dalla finestra di scelta mediante il tasto funzione corrispondente.

Fate riferimento a pagina 1.31 nella Guida Pratica per istruzioni illustrate sulla selezione delle Performance.

Ciascun pulsante Group richiama 8 Performance tra cui scegliere. In questo modo è possibile selezionare tutte le Performance già presenti in memoria. Ci sono 64 Real Performance che richiamano una configurazione programmate di suoni ed effetti, ma sono tutte programmabili dall'utente. In qualunque momento, potete ripristinare la configurazione originale delle Performance mediante la funzione RESTORE.

Operazioni REAL TIME

Potete eseguire diverse operazioni da pannello per modificare la configurazione delle Performance mentre state suonando.

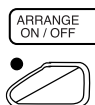
Per esempio, se state suonando con una single Performance, (una Performance ad un unico suono), attivo su tutta la tastiera, potete attivare una o più tracce in modo da suonare con più suoni sulla tastiera. La Performance sarà sempre la stessa, ma con più tracce attive per suonare.

Potete modificare altri parametri associati alle Performance, come, ad esempio, il volume delle tracce usando i cursori sul pannello, l'assetto di tastiera da Full a Upper/Lower (tastiera divisa) o Multi mediante i tasti funzione. Potete assegnare un nuovo punto di divisione di tastiera, oppure cambiare i suoni assegnati alle tastiera.

Troverete alcuni esempi di come configurare le Performance nella Guida Pratica nelle pagine 1.18-1.20.

Se non desiderate memorizzare tutte le modifiche apportate ala Performance corrente, semplicemente selezionate un'altra e tutti i cambiamenti eseguiti sulla Performance precedente verranno persi. Se, invece, desiderate memorizzare la Performance modificata, premete il pulsante STORE PERF seguito da ENTER per salvare le modifiche. L'operazione STORE PERF è spiegata a pagina 3.24.

ARRANGE ON/OFF

Quando accendete lo strumento per la prima volta, oppure ogni volta che selezionate la Performance GRAND PIANO, il pannello si configurerà sempre nello stesso modo, con diversi pulsanti attivi, uno dei quali sarà il pulsante ARRANGE ON/OFF (LED acceso).

Questo pulsante abilita gli accompagnamenti automatici dello Style corrente. Infatti, se premete il pulsante rosso START/STOP e suonate un accordo sulla tastiera, sentirete suonare un accompagnamento automatico.

Se il pulsante ARRANGE ON/OFF è spento, (LED spento), lo START/STOP farà partire solo la traccia della batteria dello Style. Questo è utile se desiderate suonare le Performance in tempo reale con l'accompagnamento di batteria.

Dal momento che le Performance sono in grado di memorizzare qualunque configurazione di pannello, esse possono essere programmate per richiamare uno Style, compresi tutti i sound per gli accompagnamenti, una Variation e, se il pulsante Tempo Lock è spento, anche l'impostazione del Tempo. Infatti, le Performance offrono un modo alternativo per richiamate le Style Performance modificate, come scoprirete più avanti.

STYLE LOCK

Grazie alla funzione STYLE LOCK, potete decidere se la selezione delle Performance richiamano uno Style diverso ad ogni selezione, oppure se lo Style corrente resta invariato mentre cambiano solo i suoni di tastiera (quelli dedicati all'esecuzione in tempo reale).

Quando STYLE LOCK è abilitato, (LED acceso), selezionando le Performance richiamano solo i suoni di tastiera mentre lo Style resta invariato.

Quando STYLE LOCK è disabilitato (LED spento), selezionando le Performance richiamano sia i suoni di tastiera sia uno Style.

In modo Realtime, quando il pulsante ARRANGE ON/OFF è disabilitato (LED spento), cambiando le Performance con lo STYLE LOCK acceso è utile per suonare in tempo reale con la traccia di batteria. Premete START/STOP per avviare la traccia Drum e ogni volta che selezionate una Performance nuova, cambierete i suoni di tastiera senza cambiare la traccia Drum.

Con STYLE LOCK spento, potrete selezionare le Performance e richiamare la traccia Drum di uno Style diverso per ogni volta che selezionate una Performance.

Programmazione delle Performance

Quando si seleziona una Performance, tutte le impostazioni memorizzate alla Performance vengono richiamate con il tocco di un solo pulsante. Oltre alla configurazione dei pulsanti sul pannello di controllo, una Performance è in grado di memorizzare lo stato di altri parametri, come ad esempio, la selezione e le impostazioni degli effetti, lo stato dei controller, (pedali, Pitch/Mod Trackball, ecc), la configurazione MIDI di tutte le tracce, ed altro.

Esaminiamo qui di seguito tutti i parametri che possono essere memorizzati in una Performance.

Per costruire una Performance, iniziate col selezionare una serie di suoni o *Tracce* . Una Performance può contenere da una a 16 Tracce sovrapposte. Indipendentemente da quante tracce decidete di utilizzare, è sempre visibile nella Performance una lista di 16 tracce che potete attivare o disattivare (mute) a scelta. Siete completamente liberi di decidere quanti suoni attivare ed usare. Se, per esempio, decidete di utilizzare solo tre suoni, questo significa che il vostro campo di azione è limitato alle prime tre tracce nella *Lista Multi Traccia* (Multi Track List).

LISTA MULTI TRACCIA

Potete accedere alla Lista Multi Traccia premendo il tasto funzione MULTI (F7/F8). (Se non siete in uno delle situazioni di default, premete il pulsante N.1 della sezione Performance Groups e selezionate la Performance Grand Piano).

Style: 8 Beat 9 | ♩= 120 | Loc: 1 1
Perf.: GRAND PIANO | Chd: E 7th_sus4

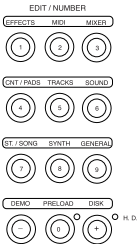
1 Mute	SlwStrings	50-1-1	Full keyb.
2	AcoustcBs4	39-4-1	
3 Mute	Piano1	1-1-1	Upp./low.
4 Mute	SlwStrings	50-1-1	
5 Mute	Dyn.Flute1	74-2-1	Multi
6 Mute	SaxNoise	66-2-1	
7 Mute	StereoStrg	49-2-1	Split:B3
8	GRANDPNO1	1-6-1	

La selezione delle tracce avviene utilizzando i tasti cursore su/giù. La traccia selezionata, e quindi attiva per accettare una modifica, è quella in negativo. La traccia selezionata può essere attivata/disattivata con il corrispondente tasto funzione a sinistra (A - H) e altre tracce della stessa Performance possono essere visualizzate mediante i pulsanti Track Scroll (scorrimento traccia) in alto a sinistra del display. Lo stato delle tracce è indicato dalle icone di traccia nella colonna a sinistra. Se tutte le tracce sono in stato MUTE (disattivate), non sentirete alcun suono se suonate sulla tastiera.

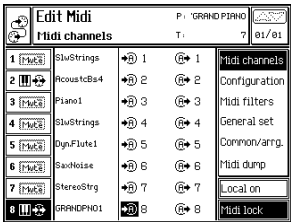
Gli 8 slider (contrassegnati sotto con le lettere A-H) vengono utilizzati per controllare il volume delle tracce correntemente in vista nella Lista Multi Traccia.

Le assegnazioni dei suoni vengono effettuate mediante i pulsanti SOUND GROUPS con l'ausilio dei pulsanti PAGE BANK (+/–) per scorrere attraverso i banchi suono. Potete scegliere di selezionare i suoni con il pulsante DISPLAY HOLD attivo (LED acceso) o disattivato (LED spento). Se spento, ogni volta che selezionerete un Sound, la finestra di scelta si chiuderà per ritornare al display principale della Performance.

MENU EDIT

Tutte le tracce della Performance corrente possono essere indipendentemente programmate nei relativi Edit Menu di cui si possono accedere tramite i pulsanti della sezione EDIT/NUMBER.

I pulsanti che danno accesso ai parametri di Performance sono:

Effects, **Midi**, **Mixer**, **Control/Pads**, **Tracks** e **Sound**.

Premete un pulsante EDIT per accedere ai relativ parametri della sezione. Per esempio, se premete il pulsante MIDI, potrete accedere ai vari parametri della sezione Midi:

Un Menu Edit contiene diverse funzioni, la maggior parte dei quali agiscono sulle tracce della Performance corrente. Le sezioni Edit NON trattati in questo capitolo sono, General, Style/Song e Sound/S.Patch.

Selezionate la sezione Edit desiderata con il relativo pulsante per accedere ai relativi parametri.

Le tracce della Performance corrente sono sempre in vista nella colonna a sinistra, pertanto, potete selezionarle in qualunque momento senza mai ritornare alla videata principale.

Le sezioni di Edit che userete per modificare la vostra Performance sono:

MIDI: Qui potete assegnate i canali MIDI, selezionare la configurazione MIDI, impostare i filtri Midi ed effettuare una vasta scelta di importazioni per strutturare la vostra Performance correttamente per tutte le esigenze relative ai collegamenti MIDI.

MIXER: La sezione Mixer gestisce il livello finale alle uscite di tutti i suoni nella Performance corrente. Qui potete regolare i volumi, posizioni pan e selezionare le uscite audio per ogni traccia. È disponibile anche l'effetto 3D.

EFFECTS: Qui potete assegnare gli effetti preferiti per la Performance che state programmando ed impostare la mandata effetti (Send) per ogni traccia**.**

CONTROL/PADS: Con questa funzione, potete programmare i dispositivi di controllo dello strumento, quali i Pad (1, 2, 3 e 4), i pedali e la Pitch/Mod Trackball, decidendo quale tracce verranno influenzate dai controlli e quali no.

TRACKS/SPLIT: Con questa funzione, potete programmare tutti i parametri esclusivi alle tracce, quali Section Transpose (trasposizione di sezione), Detune, Polyphony priority, Velocity. Questi parametri avranno effetto su qualunque suono che verrà assegnato alle tracce programmate.

SOUND/S.PATCH: Qui potete programmare una serie di parametri di edit che agiranno su qualunque suono che verrà assegnato alla traccia in edit.

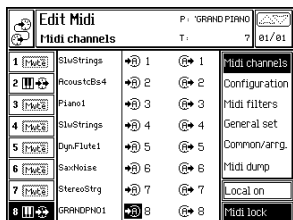
Questo editor è spiegato dettagliatamente nel capitolo Sound nella Guida di Riferimento, a partire da pagina 2.4.

Tutte le pagine di edit che agiscono sulla Performance mostrano la lettera P, (P), in alto a sinistra del display, indicando che i relativi parametro della pagina corrente possono essere memorizzati nella Performance.

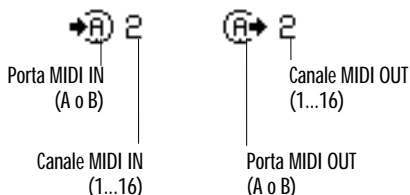
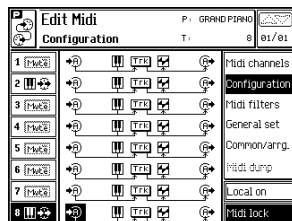
Esaminiamo tutte le funzioni Edit della Performance dettagliatamente, incominciando con MIDI.

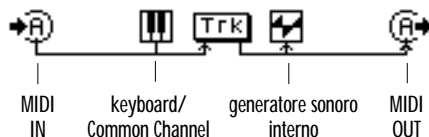
MIDI

L'ambiente MIDI contiene programmazioni generali e programmazioni riguardanti le singole tracce della Performance corrente, ai fini di preparare lo strumento per qualsiasi collegamento Midi.

MIDI CHANNELS (F1) - [CANALI MIDI]

Questa opzione consente di impostare la configurazione MIDI di ogni traccia, compreso il canali MIDI, la porta MIDI In (A o B) e la porta MIDI Out (A o B). Ciascuna traccia può avere impostazioni separati per il MIDI In e MIDI Out. Ogni Performance può avere una programmazione Midi propria.

Il parametro è diviso in quattro parti e quella attualmente selezionata compare in negativo sul display. Ruotate il Dial per cambiare l'impostazione del parametro corrente e spostate a quello successivo con i tasti cursore "direzionali" (destra/sinistra), e così via...

La prima parte del parametro rappresenta la porta MIDI IN, la seconda il canale MIDI in ingresso, la terza sezione il canale MIDI OUT e l'ultima parte il canale MIDI in uscita.

CONFIGURATION (F2)

Questa opzione imposta la configurazione di ogn'una delle tracce della Performance. Qui potete determinare quali tracce risponderanno ai solleciti dei messaggi in ingresso (Midi In), quali saranno collegate alla tastiera, quali invieranno i loro dati al generatore sonoro interno, quali alle uscite MIDI OUT e quali non risponderanno ad alcuna informazione MIDI.

Anche il parametro Configuration è diviso in quattro parti, la parte selezionata mostrata in negativo. Ruotate il Dial per modificare lo stato del parametro selezionato e spostatevi con i tasti cursore destra/sinistra e così via....

Quando un parametro mostra una icona, il parametro è attivo, quando c'è la scritta "OFF", il parametro è disattivato.

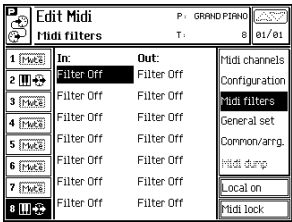
ICONA MIDI IN: Quando è attivo il parametro (icona mostrata), la traccia è in grado di ricevere dati MIDI dalla porta MIDI IN. Se OFF, la traccia non riceve dati MIDI dall'esterno.

ICONA KEYBOARD/COMMON CHANNEL: Se attivo (icona mostrata), la traccia viene suonata dalla tastiera, o da una unità di controllo esterno che trasmette a **WK6/8SE** sul canale Common. Il canale Common permette ad un master keyboard di simulare la tastiera e i controlli integrati di **WK6/8SE**.

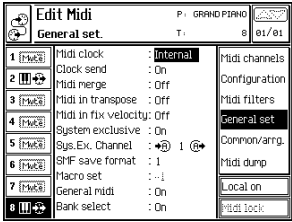
Se spento, la traccia non viene suonata dalla tastiera, ma può ricevere dati via MIDI o essere utilizzata dalla Song o dallo Style.

ICONA INTERNAL SOUND GENERATOR: Gli eventi generati dalla tastiera vengono indirizzati al generatore sonoro interno. Se OFF, la traccia non è collegata al generatore sonoro interno, ma può essere utilizzata per inviare dati ad un expander via MIDI OUT.

ICONA MIDI OUT: Gli eventi generati dalla traccia sono inviati ad un dispositivo MIDI esterno tramite la porta MIDI OUT. Se OFF, la traccia non trasmette dati MIDI all'esterno.

MIDI FILTERS (F3)

Per ogni traccia sono disponibili 14 filtri: 7 per il MIDI IN e 7 per il MIDI OUT. Questi filtri vi permettono di specificare fino a 7 tipi di eventi midi che non verranno ricevuti o trasmessi dalla traccia selezionata.

Opzioni: Off, Program Change, Pitchbend, Mono touch, Poly touch, ControlChange 00...31, ControlChange 64...127.

GENERAL SETTINGS (F4)

Questa pagina offre una serie di impostazioni globali che vengono salvate automaticamente nel General Setup.

MIDI CLOCK: Vi permette di sincronizzare il sequencer al "clock" interno o esterno.

***Nota: WK6/8SE** riceve o trasmette il MIDI Clock sulla stessa porta MIDI (A o B) del Common Channel.*

CLOCK SEND: Vi permette di scegliere se trasmettere o no, i dati relativi al MIDI CLOCK interno del **WK6/8SE**, all'esterno attraverso la porta MIDI OUT.

Opzioni: On, Off.

MIDI MERGE: Permette di trasmettere i dati, ricevuti sulle porte MIDI IN A e B, dalle porte MIDI OUT A e B, dopo che questi sono stati processati dai parametri della Performance. Vuol dire che i dati in ingresso sul MIDI IN, possono essere processati dal volume, transpose, filtri MIDI ecc., prima di uscire dalla porta MIDI OUT.

Opzioni: On, Off. On è l'impostazione di default
***Nota:** Il parametro non è modificabile quando è attiva la porta COMPUTER (vedi «Computer»).*

MIDI IN TRANSPOSE: Vi permette di trasporre i dati in ingresso sul MIDI IN (in step di un semitono). Può essere utile disattivare questo parametro per evitare trasposizioni errate quando si programmano Song su un computer.

Il computer si comporta da THRU. Dopo aver ricevuto dati da una traccia di **WK6/8SE** su cui

agisce una trasposizione, il computer può rinviare le note alla stessa traccia che le traspone ulteriormente. Questo non avviene se il MIDI IN Transpose è disattivato.

Opzioni: On, Off.

MIDI IN FIX VELOCITY: Interruttore di dinamica. Se il parametro è ad Off le note vengono ricevute con il corretto valore di dinamica. Altri valori danno a tutte le note il valore di dinamica indicato.

Opzioni: Off, 1 ... 127.

Suggerimento: *Alcune fisarmoniche MIDI trasmettono con un valore di dinamica fisso, non regolabile. Attraverso questo parametro è possibile modificare il valore di dinamica ricevuto dalla fisarmonica.*

SYSTEM EXCLUSIVE: Attivando questa funzione, si abilita la ricezione e la trasmissione dei dati relativi al sistema esclusivo del **WK6/8SE**.

Opzioni: On, Off.

SYSTEM EXC DEVICE ID: Imposta le porte MIDI In e MIDI Out e canali Midi per la trasmissione di sistema esclusivo. Configurazione di default: porta MIDI A e canale 1.

SMF SAVE FORMAT: Permette di impostare il formato 0 o 1 quando si salva una Song **WK6/8SE** in formato MIDI File.

Opzioni: 0, 1.

SMF LOAD MODE: due opzioni per il caricamento di Midi File. "Copy 1st bar" [copia prima misura] ottimizza i dati, convertendo tutti i Program Change e memorizzando la Song Performance. "Normal" ignora il processo di ottimizzazione e carica il SMF file senza la conversione dei Program Change.

Opzoni: Normal, Copy 1st bar.

GENERAL MIDI: Compatibilità estesa con il General MIDI in fase di *(a)* caricamento e salvataggio di MIDI file e *(b)* comunicazione MIDI. Ponete ad ON questo parametro prima di caricare un MIDI file compatibile General MIDI.

La tabella in fondo pagina elenca i ProgramChange dei drumkit a seconda dello stato del parametro.

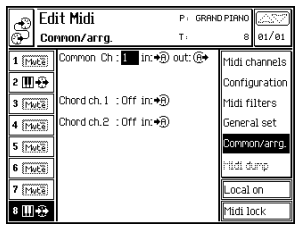
Opzioni: On, Off.

BANKSELECT: Abilita la ricezione e trasmissione di BankSelect MSB (CC00) e BankSelect LSB (CC32).

Opzioni: On, Off.

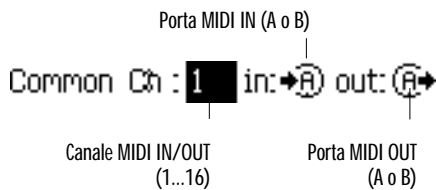
Canale MIDI 10, General MIDI On - tabella di conversione (automatico)

PC-GM	PC-BS WK6/8SE	Drumkit GM	Drumkit WK6/8SE
1 … 8	113-2	Standard	DK-STAND1
9 … 16	114-2	Room	DK-ROOM
17 … 24	115-2	Power	DK-POWER
25	116-2	Electronic	DK-ELECT
26 … 32	117-2	TR-808	DK-HOUSE
33 … 40	118-2	Jazz	DK-JAZZ1
41 … 48	119-2	Brush	DK-BRUSH
49 … 128	120-2	Orchestra	DK-ORCH

COMMON CHANNEL/ARRANGEMENT (F5)

Con questa opzione si possono programmare i parametri comune a tutte le Performance.

COMMON CHANNEL (CANALE COMMON): Questo canale, indipendentemente dalle impostazioni delle pagine Channel e Configuration, permette ad una tastiera esterna di emulare la tastiera del **WK6/8SE**.

Dovrete usare il COMMON CHANNEL quando desiderate suonare una PERFORMANCE o uno STYLE sulla tastiera di un controller esterno. I messaggi di Program Change ricevuti sul canale Common vengono interpretati come Performance Change, permettendovi di suonare la Performance completa, esattamente come dalla tastiera di **WK6/8SE.**

Il parametro è suddiviso in tre parti: la prima parte seleziona il canale MIDI da assegnare al canale Common, la seconda selezione la porta MIDI IN utilizzata dal canale Common (A o B) e la terza seleziona la porta MIDI OUT utilizzata dal canale Common in trasmissione (A o B).

Ad esempio, se selezionate una Performance multi-traccia sul **WK6/8SE** e provate a suonarla da una tastiera esterna connessa ad una delle porte MIDI IN, avete normalmente accesso ad una sola delle tracce della Performance, ovvero quella corrispondente al canale MIDI sul quale la tastiera sta trasmettendo. Se, invece, impostate la tastiera sul COMMON CHANNEL, potete suonare la Performance completa, esattamente come dalla tastiera del **WK6/8SE**.

Il canale Common è riservato alle tracce speciali dedicate al controllo degli effetti ed altri parametri.

I dati di ProgramChange e ControlChange ricevuti sul canale Common selezionano gli Style, le Song, le Performance, gli Effetti ed altri parametri elencati in Appendice.

Options: Off, 1 ... 16.

CHORD CH.1 / CHORD CH..2: Questo parametro abilita i parametri dedicati al controllo con una fisarmonica MIDI, in modo che quest'ultima può comunicare con gli Style ed accompagnamenti automatici di **WK6/8SE**.

Sono divisi in due parti. La prima parte seleziona il canale MIDI (IOff, 1 - 16). La seconda parte seleziona la porta MIDI IN (A o B).

Chord to Arr.1 è dedicato agli accordi.

Chord to Arr.2 è dedicato ai bassi.

Il fisarmonicista può inviare note per l'accompagnamento automatico dalla sezione accordi, dalla sezione bassi, o da entrambe.

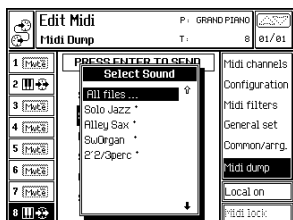
A questi canali si unisce il Common Channel, le cui note contribuiscono a formare l'accordo per l'accompagnamento automatico.

Opzioni: Off, 1 ... 16.

MIDI DUMP... (F6)

Il menù DUMP vi permette di trasferire il contenuto della memoria interna del **WK6/8SE** ad altre periferiche tipo MIDI Data Filer o ad un PC, o altro **WK6/8SE**, via MIDI.

La selezione dell'opzione DUMP, (F6), apre una finestra di scelta dove è possibile selezionare i tipi di dati da inviare all'unità periferica.

Selezionate il tipo di file e premete ENTER per accedere al secondo livello del "file selector".

Usate i pulsanti cursore per selezionare un file e premete ancora ENTER per inviare il Dump.

Le opzioni sono:

Setup - l'impostazione generale corrente dello strumento.

Sound - apre una finestra di selezione in cui selezionare o l'opzione "All files" (comprese le RAM-Wave, i RAM-Sound e RAM-∿-Sound), oppure un singolo file (RAM-Sound) dalla libreria di **WK6/8SE**.

Real Performance - apre una finestra di selezione in cui selezionare o l'opzione "All files" o una singola Performance.

Style Performance - apre una finestra di selezione in cui selezionare o l'opzione "All files" o un singolo file programmabile.

User Style - apre una finestra di selezione in cui selezionare o l'opzione "All files" o un singolo file programmabile.

Song - apre una finestra di selezione in cui selezionare o l'opzione "All files" o una singola Song (inclusa la relativa Song-Performance).

Nota: **WK6/8SE** *riceve e trasmette il Dump sulle stesse porte MIDI (A o B) del Common Channel.*

La funzione System Exclusive, nell'opzione General Set di Edit MIDI, deve essere posizionata ad ON (impostazione di default).

L'operazione MIDI DUMP si esegue mentre il **WK6/8SE** *è in modo Style/RealTime con gli Styles fermi.*

INVIO DEI DATI AD UN SEQUENCER

Verifica che il sequencer sia in grado di registrare dati di System Exclusive.

1. Collegate il MIDI OUT di **WK6/8SE** al MIDI IN del sequencer. Scegliete la porta MIDI (A o B) a cui è assegnato il Common Channel di **WK6/8SE**.
2. In **WK6/8SE** selezionate nella finestra di dialogo MIDI Dump il tipo di dato da inviare.
3. Nel sequencer dedicate ai dati di sistema esclusivo una traccia, con canale MIDI generico (Any, All, o simili) ed avviate la registrazione nel sequencer.
4. Premete ENTER per iniziare la trasmissione. Un indicatore di trasmissione ne mostra l'avanzamento. Attendete che il trasferimento sia completato.

   Se appare il messaggio «MIDI Dump aborted! - Check connections», il trasferimento dati non ha avuto buon esisto. Controllate i cavi e riprovate.

RICEZIONE DEI DATI DA UN SEQUENCER

Non è necessario preparare il **WK6/8SE** a ricevere un “dump”. Essi possono essere ricevuti in qualsiasi momento ed i dati saranno immediatamente disponibili.

> ***ATTENZIONE*** *- L’invio di dati di sistema esclusivo a* **WK6/8SE** *cancella tutti i dati dello stesso tipo già presenti in memoria. Salvate i dati da conservare prima di ricevere dati di sistema esclusivo dal sequencer.*

LOCAL ON, LOCAL OFF (F7)

La configurazione del Local On (configurazione di default) corrisponde alla situazione in cui la tastiera è collegata al generatore sonoro interno di **WK6/8SE**.

Quando questo parametro è nella posizione OFF, la tastiera di **WK6/8SE** è sconnessa dalla generazione sonora interna.

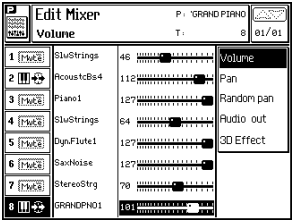
Attivate il Local Off per programmare Song su sequencer esterno. **WK6/8SE** trasmette dati al sequencer esterno, e il sequencer esterno ritrasmette dati alla generazione interna di **WK6/8SE**.

MIDI LOCK (F8)

Normalmente, i parametri MIDI impostati diventano parte della Performance selezionata (appena premete il pulsante Store Performance), infatti ogni Performance può avere i propri parametri MIDI. In caso voleste che i parametri MIDI correntemente selezionati, rimangano tali, indipendentemente dalla Performance selezionata, attivate la funzione LOCK.

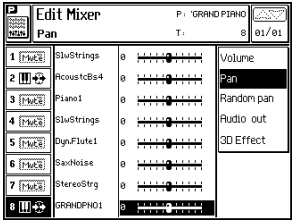
Mixer

Il MIXER controlla l’output (uscita) finale del suono nella Performance corrente.

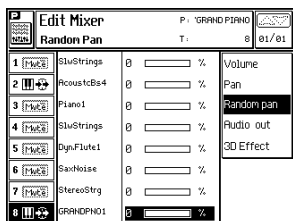
VOLUME (F1)

Qui potete regolare il volume delle singole tracce.

Usate sia il DIAL, sia i cursori A...H. In ambiente Edit Mixer, ogni cursore A…H regola una traccia (traccia A - cursore A, e così via...).

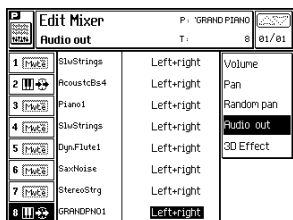
Valori assegnabili: 0 ... 127.

PAN (F2)

Questa funzione seleziona la posizione della traccia nel panorama stereo. Posizionando il Pan tutto a sinistra o tutto a destra il suono viene indirizzato ad una sola uscita audio invece che a una coppia stereo.

Valori assegnabili: -31 (left/sinistra) ... 0 (centro) ... +31 (right/destra).

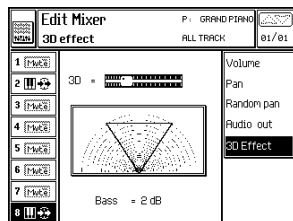
RANDOM PAN (F3)

Con questa funzione è possibile spostare la posizione del panorama di una parte in modo casuale, tutte le volte che suonate una nuova nota. Il margine di spostamento è legato al valore che selezionate. Al livello massimo (7), la posizione del panorama può spostarsi completamente a destra o a sinistra.

Valori assegnabili: 0 (nessun effetto) ... 7 (massima imprevedibilità).

AUDIO OUT (F4)

Indirizzamento delle tracce alle uscite audio. Il parametro ha importanza solo per le tracce collegate alla generazione sonora.

WK6/8SE indirizza normalmente i suoni alle uscite LEFT e RIGHT, ma per un mixaggio esterno e una maggiore "opertura" del suono, è possibile indirizzare alcune tracce a una delle due uscite singole Out 1 o Out 2.

Opzioni: Left+Right, Out1+Out2, Out1, Out2.

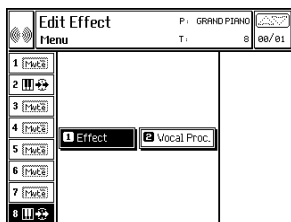
3D EFFECT (F5)

L'effetto 3D aggiunge spazialità ai suoni dello strumento.

BASS: Un equalizzatore in grado di esaltare/attenuare le frequenze dei bassi.

Valori assegnabili: –12dB … +12dB.

3D: Spazializzatore inviato alle uscite stereo dello strumento per aggiungere "dimensione" al suono. L'effetto non viene riprodotto quando si collega lo strumento ad un sistema di amplificazione in mono.

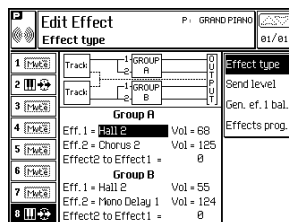
Effects

L'accesso all'ambiente EFFECT apre un sotto-menu con due editor: EFFECT e VOCAL PROCESSOR.

In questa sezione trattiamo l'editor EFFECT. Mentre il Vocal Processor contiente alcuni parametri memorizzati nella Performance, la natura di questa particolare funzione necessita un capitolo a parte, che troverete a pagina 7.1 (Vocal Processor).

L'ambiente Edit Effect contiene programmazioni generali per l'intero strumento (quantità di riverbero generale), parametri della Performance (effetti assegnati ai DSP), parametri delle singole tracce (regolazione delle mandate effetti).

La sezione Digital Signal Processor (DSP) consiste in quattro unità controllate in real time che processano le Performance con effetti di Riverbero e di Delay/Modulazione: due canali di Riverbero (A & B) e due di Delay/Modulazioni (A & B). In modo Style/Performance, gli effetti di canale A sono riservati alle tracce della tastiera mentre quelli del canale B alle tracce degli accompagnamenti. Ad ogni traccia si possono assegnare due effetti. Quando si sceglie uno Style con SINGLE TOUCH PLAY spento, cambiano solo gli effetti dell'accompagnamento (Group B). Quando si sceglie una Performance con STYLE LOCK acceso, cambiano solo gli effetti delle tracce assegnate alla tastiera (Group A).

In modo Song i DSP sono divisi in Group A e Group B. Per ogni traccia si può scegliere liberamente il Group A o il Group B.

EFFECTS TYPE (F1)

In questa pagina, potete assegnare gli effetti preferiti da ogni DSP per la Performance corrente. Se state lavorando con le sole tracce di tastiera, potete selezionarli dal Group A. Se state programmando le tracce dell'accompagnamento automatico di una Style Performance, userete gli effetti dal Group B. Ciò significa che la vostra Performance può essere processata da due gruppi di DSP. Una Style Performance, pertanto, può suonare con una impostazione di effetti completamente diversa da quella assegnata alle tracce di tastiera.

GROUP A

EFF. 1: Il selettore dei Riverberi di Group A.

Parametri: lista dei riverberi. Vedi tabelle in Appendice

VOL. Il livello generale del riverbero di Group A.
Valori assegnabili: 0 ... 127.

EFF. 2: Il selettore degli effetti modulanti (delay/ chorus/flanger, ecc) di Group A.
Parametri: lista degli effetti di delay o modulazione. Vedi tabelle in Appendice.

VOL. Il livello generale del delay o modulazione di Group A.

V*alori assegnabili: 0 ... 127.*

EFFECT 2 TO EFFECT 1: Determina la quantità del rientro (feedback) dell'Eff2 nell'Eff1.

Valori assegnabili: 0 (nessun rientro) ... 127 (rientro del segnale al massimo livello).

GROUP B

EFF. 1: Il selettore dei Riverberi di Group B. *Parametri: lista dei riverberi. Vedi tabelle in Appendice*

VOL. Il livello generale del riverbero di Group B. *Valori assegnabili: 0 ... 127.*

EFF. 2: Il selettore degli effetti modulanti (delay/ chorus/flanger, ecc) di Group B.
Parametri: lista degli effetti di delay o modulazione. Vedi tabelle in Appendice.
VOL. Il livello generale del delay o modulazione di Group B. *Valori assegnabili: 0 ... 127.*

EFFECT 2 TO EFFECT 1: Determina la quantità del rientro (feedback) dell'Eff2 nell'Eff1.

Valori assegnabili: 0 (nessun rientro) ... 127 (rientro del segnale al massimo livello).

SEND LEVEL (F2)

Sotto questo menu potete stabilire la quantità di effetto che volete applicare per ogni suono (traccia). In modo Style/Performance, il parametro Group non è abilitato. Le tracce dell'accompagnamento sono processate dagli effetti di Group B. Le tracce assegnate alla tastiera sono processate dagli effetti di Group A.

Il parametro è diviso un tre parti: la prima (Group A o B) rimane fissa, la seconda, (E1), e la terza, (E2), corrispondono alla mandata effetti del Reverb e la Modulation per ciascuna traccia.

In modo Song, il parametro Group può essere liberamente commutato da A a B e viceversa.

Valori assegnabili: 0 (dry) ... 127 (wet). Un valore di mandata 0 corrisponde a nessun effetto per la traccia.

GENERAL EFF1 BALANCE (F3)

Questa pagina rappresenta il valore aggiunto o sottratto al livello del riverbero, qualunque sia la Performance selezionata. Questo parametro vi permette di adattare il riverbero di **WK6/8SE** al riverbero naturale dell'ambiente.

Valori assegnabili: 0% (all dry) ... 100% (all wet). Il valore 70% indica l'assenza di qualsiasi modifica.

Il riverbero ha durata diversa a seconda della grandezza e delle caratteristiche di assorbimento dell'ambiente in cui si suona. Una discoteca e una piazza hanno riverberi diversi. Si può programmare il riverbero di **WK6/8SE** per ottenere i migliori risultati in cuffia o per l'ascolto a casa, e poi regolare questo parametro per adattare il riverbero all'ambiente in cui si suona in pubblico.

La regolazione non viene conservata allo spegnimento.

EFFECTS PROGRAMMING (F4) [PROGRAMMAZIONE]

Questa pagina permette la programmazione degli effetti selezionati.

La parte superiore della videata rappresenta gli effetti di Group A, mentre la parte inferiore quelli di Group B.

Le tabelle riportate nell'Appendice elencano tutti gli effetti disponibili.

La configurazione dei parametri di programmazione dipenderanno dagli effetti selezionati nelle sezioni Eff1 ed Eff2 dei DSP.

Seguono delle brevi spiegazioni di tutti i parametri incontrati durante la programmazione.

REV.TIME (REVERB TIME): Tempo di decadimento del riverbero.

DELAY (REVERBS): Ritardo iniziale tra l'emissione del suono originale (segnale dry) e del riverbero (segnale wet).

H.F.DECAY (HIGH FREQUENCY DECAY): Decadimento delle frequenze alte. Il parametro indica la frequenza finale del decadimento. Il decadimento delle frequenze alte dura più a lungo quando si scelgono valori bassi.

ROOM SIZE: Dimensioni della stanza simulata. Tempo intercorrente tra l'emissione della prima riflessione e il resto del riverbero.

DIFFUSION: Durata del riverbero nei riverberi di tipo Early.

L.P.FILTER (LOW PASS FILTER): Filtro passa basso. Indica la frequenza di taglio del filtro.

DELAY (DELAYS): Velocità di ripetizione del delay

FEEDBACK (DELAYS): Interazione del delay con se stesso. Determina il numero di ripetizioni del delay.

FEEDBACK (PHASER E FLANGER): Interazione del phaser o flanger con se stesso. Determina la ricchezza armonica dell'effetto.

FREQ.MODUL. (FREQUENCY MODULATION): Velocità di modulazione di chorus e flanger.

DEPTH: Profondità d'azione dell'effetto.

FEEDBACK (DISTORTION): Saturazione della distorsione.

SPEED (PER GLI EFFETTI ROTARY): Tempo occorrente al passaggio da slow a fast o viceversa.

ROTARY: Velocità iniziale slow/fast.

SEMITONE: Stonatura/trasposizione per semitoni.

DETUNE: Stonatura per centesimi di semitono (Cents).

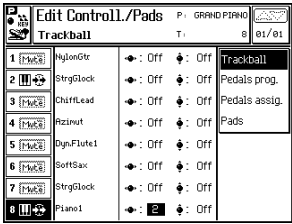
LOW GAIN: Esaltazione delle frequenze basse.

MEDIUM GAIN: Esaltazione delle frequenze medie.

HIGH GAIN: Esaltazione delle frequenze alte.

Controllers / Pads

Questa pagina offre parametri che gestiscono i dispositivi di controllo dello strumento, ovvero la Trackball, i Pedali ed i Pad.

TRACKBALL (F1)

Attiva (On) o disattiva (Off) l'azione della Trackball per ciascuna traccia e assegna l'escursione massima del Pitch (fino a 12 semitoni sopra o sotto l'intonazione standard).

Ogni traccia può essere indipendentemente impostata per l'azione della Trackball.

PitchBend

Variazione dell'intonazione (pitchbend). Il Pitch Bend è controllato dai movimenti sinistra/destra della Trackball. Il numero di semitoni è regolabile individualmente per ogni traccia.

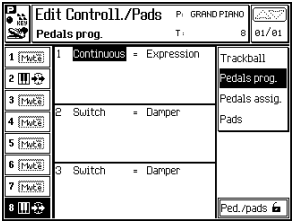
Il controllo Pitch Bend può essere assegnato ad un pedale ad azione continua (continuous). *Vedi "Pedals Programming (F2)".*

Modulation

Applicazione della Modulazione. La Modulation è controllata dai movimenti avanti/dietro (verticali) della Trackball. Il parametro può essere impostato sia a On che a Off. Le posizioni più distanti dal centro corrispondono a valori più alti di modulation (CC01).

Il controllo Modulation può essere assegnato ad un pedale ad interruttore (switch). *Vedi "Pedals Programming (F2)".*

Opzioni: Pitch Bend: Off, 1...12.
Modulation: Off, On.

PEDALS PROGRAMMING (F2)

Questo parametro permette di assegnare una funzione ai pedali 1, 2 e 3. Tutti i 3 pedali possono essere programmati come controlli ad interruttore, mentre il pedale Damper (3) può operare sia da switch, sia da controllo continuo ("Continuous").

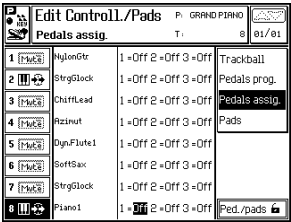
I pedali ad interruttore (Switch) sono adatti per il controllo dei parametri tipo on/off (ad esempio, Soft, Sostenuto, Damper, Start/Stop, Fill, Rotary Slow/Fast, ecc.).

I pedali a controllo continuo (Continuous) sono adatti per il controllo dei parametri di tipo continuo (ad esempio, Volume, Expression, Pitch e Modulation).

FUNZIONI SWITCH: Off, Damper, Sostenuto, Soft, Start/Stop, Key Start, Intro, Fill <, Fill =, Fill >, Ending, Var 1, Var 2, Var 3, Var 4, Var >, Var <, Perf >, Perf <, Harmony, Bass to Low., Arrange On/Off, Fade In/Out, Tempo >, Tempo <, Punch, Rotary Slow/Fast, Minor, 7th, Dim, Min 7th, Maj 7th, Vocal On/Off, Vocal Custom 1-16, Vocal Mute, Vocal Chord, Vocal Vocoder, Vocal Unison, Freeze Chord.

FUNZIONI CONTINUOUS: Off, PitchBend, Pitch+, Pitch–, Filter Cutoff, Resonance (CC71), Modulation (CC01), Breath controller (CC02), Volume (CC07), Pan (CC10), Expression (CC11), Vocal Volume.

Fate riferimento alle tabelle delle funzioni assegnabili ai pedali riportate alle pagine 3.16 e 3.17 per avere delle spiegazioni brevi su ogni funzione.

PEDALS ASSIGNMENT

Questo parametro attiva/disattiva in maniera indipendente i pedali per ogni traccia.

Opzioni: On, Off.

Le impostazioni effettuati possono essere memorizzate nella Performance corrente con il comando Store Performance.

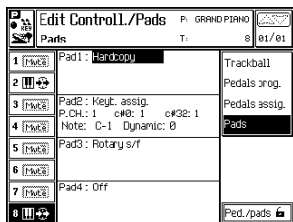
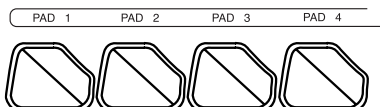
LE FUNZIONI DEL PEDALE CONTINUO

(agisce sulle tracce abilitate del Performance)

Off	Pedale disattivato
Pitch Bend	Applica il Pitch Bend alle note. L'escursione del Pitch Bend passa dal massimo livello negativo fino al massimo livello positivo del valore impostato nella funzione Pitch. La posizione centrale del pedale continuo corrisponde al Pitch 0.
Pitch +	Incrementa il Pitch fino al valore impostato nel parametro Pitch.
Pitch –	Decrementa il Pitch fino al valore impostato nel parametro Pitch.
Filter	Apre/chiude il parametro Filter Cutoff nell'ambiente Edit Sound/ SoundPatch.
Resonance	Agisce sul parametro Resonance.
Breath Cnt.	Genera dati di Breath controller (CC02) [utile per i dispositivi MIDI esterni in grado di riconoscere questo controller].
Volume	Controlla il volume generale (CC07).
Pan	Controlla il Pan (CC10) da destra a sinistra e viceversa.
Expression	Controlla il volume da il livello 0 fino al livello massimo impostato in Edit Mixer per le tracce.
Vocal Volume	Controlla il volume della traccia Vocal quando si usa il Vocal Processor.

LE FUNZIONI SWITCH PEDAL

(agiscono sulle tracce abilitate della Performance)	
Off	Pedale disattivato
Damper	Applica l'effetto Sustain alle note rilasciate.
Sostenuto	Sostiene solo le note suonate al momento di premere il pedale; non agisce sulle note suonate dopo aver premuto il pedale.
Soft	Attenua il suono.
Start/Stop	Simula il pulsante Start/Stop.
Key Start	Attiva/disattiva la funzione Key Start.
Intro	Attiva l'Intro.
Fill<	Attiva il Fill<.
Fill =	Attiva il Fill.
Fill>	Attiva il Fill>.
Ending	Attiva l'Ending.
Var1	Passa alla Variation 1.
Var2	Passa alla Variation 2.
Var3	Passa alla Variation 3.
Var4	Passa alla Variation 4.
Var>	Passa alla Variation successiva.
Var<	Passa alla Variation precedente.
Perf>	Passa alla Performance successiva. **NB.** Per selezionare diverse Performance in ordine crescente, tutte le Performance che intendete selezionare debbono essere programmate per l'azione della funzione Performance>.
Perf<	Indietreggia alla Performance precedente. **NB.** Per selezionare diversi Performance in ordine decrescente, tutte le Performance che intendete selezionare debbono essere programmate per l'azione della funzione Performance<.
Harmony	Attiva/disattiva la funzione Harmony.
Bass to Low.	Attiva/disattiva la funzione Bass to Lowest.
Arrange On/Off	Attiva/disattiva il pulsante Arrange On/Off.
Fade In/Out	Attiva/disattiva la funzione Fade In/Out.
Tempo >	Incrementa di una unità alla volta il Tempo.
Tempo <	Decrementa di una unità alla volta il Tempo.
Punch	Attiva/disattiva la registrazione Punch durante operazioni di registrazione.
Rotary s/f	Cambia la velocità dell'effetto Rotary da Slow a Fast o viceversa.
Minor	Converte l'accordo tenuto in accordo minore.
Dim	Converte l'accordo tenuto in accordo diminuito.
Min 7th	Converte l'accordo tenuto in accordo minore settima.
Maj 7th	Converte l'accordo tenuto in accordo Maggiore settima.
Vocal On/Off	Attiva/disattiva il Vocal Processor per armonizzazioni vocali.
Vocal Custom 1-16	Richiama le impostazioni programmate dei Vocal Processor Voice
Vocal Mute	Disattiva la Vocal Track quando di usano le armonizzazioni Vocal.
Vocal Chord/Vocoder/Unison	Commuta tra i vari modi operativi del Vocal Processor.
Freeze Chord	Blocca l'accordo corrente (con il pedale premuto). Ciò permette di suonare con entrambe le mani attraverso tutta l'estensione della tastiera senza provocare il cambiamento dell'accompagnamento automatico. La funzione di disattiva al rilascio del pedale.

PADS (F4)

I quattro pulsanti PAD sono indipendentemente programmabili. Ciascun Pad può essere configurato per agire a seconda delle impostazioni di vari parametri.

PAD

Determina la funzione assegnata al pad.

Funzioni assegnabili: Off, KeybAssign, Rotary slow/fast, Vocal On/Off, Vocal Custom 1-16, Vocal Mute, Vocal Chord, Vocal Vocoder, Vocal Unison, Hardcopy.

Off - pad disattivato.

KeybAssign - Il pad suona la nota programmata. Le impostazioni di Volume, pan, trasposizione e canale MIDI OUT, sono quelli della traccia 6. La nota e il ProgramChange sono definiti dai parametri seguenti, che appaiono solo quando questa opzione è selezionata.

PC - ProgramChange. Range 1…128.

C#0 - CC00: ControlChange 00 (BankSelect MSB). Range 1…128.

C#32 - CC32: ControlChange 32 (BankSelect LSB). Non impostare questo parametro per selezionare un suono interno **WK6/8**. Range 1…128.

Note - Determina la nota suonata. Range: C-1 to G9

Dynamic - Velocità della nota. Range 0…127

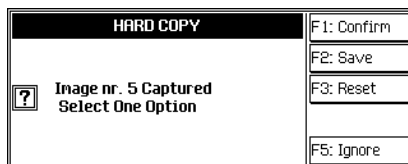
Rotary slow/fast - Cambia velocità al Rotary (da slow a fast o viceversa.

Vocal On/Off - Attivazione/disattivazione Vocal Processor.

Vocal Custom 1-16 - Richiama le impostazioni programmate dei Vocal Processor Voice

Vocal Mute - Disattiva la Vocal Track quando di usano le armonizzazioni Vocal.

Vocal Chord/Vocoder/Unison - Commuta tra i vari modi operativi del Vocal Processor.

Hardcopy - Cattura un'immagine bitmap del display (.BMP). Le immagini possono essere salvate in un dischetto MS-DOS e lette con un programma di grafica per personal computer.

Confirm (F1) - conferma la cattura del display.
Save (F2) - salva su dischetto MS-DOS le immagini catturate.
Reset (F3) - cancella tutte le immagini e libera la RAM. Ciascuna immagine occupa circa 6 KBytes di RAM.
Ignore (F5) - chiude la finestra di dialogo senza catturare l'immagine.

PEDAL/PAD LOCK (F8)

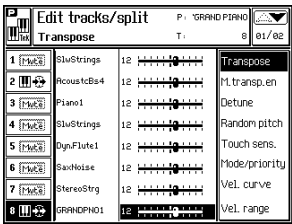
Se selezionato (F8) [ ], il Pedal/Pad Lock conserva la programmazione corrente dei pedali e dei Pads anche cambiando Performance o Style.

Per richiamare la programmazione della Performance, disattiva la funzione.

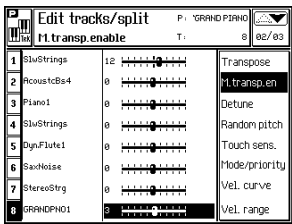
Il Pedals/Pads Lock rimane in memoria a strumento spento. Viene salvato nel Setup.

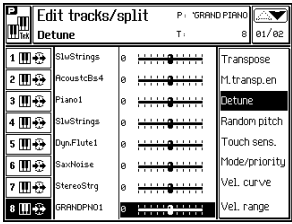
Tracks / Split

In questo ambiente vengono programmati i parametri che sono esclusivi alle singole tracce, quali Section Transpose, Master transpose enable/disable, Detune, Random Pitch, Touch Sensitivity, Polyphony priority, Velocity. Questi parametri avranno effetto su qualunque suono che deciderete di assegnare alle tracce programmate.

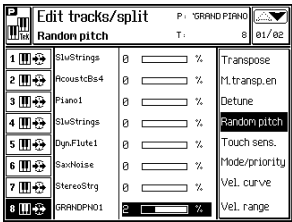
TRANSPOSE (F1)

Questa pagina consente la Trasposizione delle singole tracce. Ogni unità equivale ad un semitono. La massima trasposizione ottenibile equivale a ±5 ottave.

Valori assegnabili: -60...0...+60.

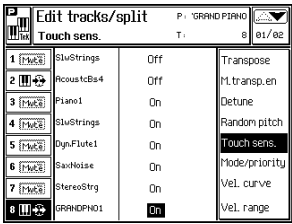
MASTER TRANSPOSE ENABLE/DISABLE (F2)

Questo parametro è solitamente impostato su ON. Vuol dire che sul suono corrente è attivo il valore impostato dai pulsanti TRANSPOSE di pannello. In alcune situazioni, per esempio, quando su usano i suoni percussivi (drumkit), potreste volere che il suono non venga mai trasposto. In questo caso mettere il parametro su OFF.

DETUNE (F3)

Qui si può programmare la stonatura o intonazione fine della traccia. Ogni unità equivale ad 1/64 di semitono.

Valori assegnabili: -63 ... 0 ... +63.

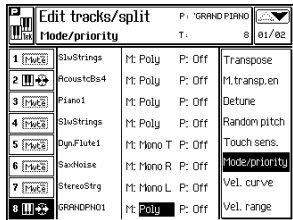
RANDOM PITCH (F4)

Questa funzione applica automaticamente un piccolo “detune” al suono tutte le volte che suonate una nota. Il margine di detune è legato al valore che selezionate. Al livello massimo, (7), questo detune automatico può raggiungere un semitono in su o in giù.

Valori assegnabili: 0 (nessun effetto) ... 7 (massima imprevedibilità).

TOUCH SENSITIVITY (F5)

Questa funzione abilita o disabilita le tracce della Performance corrente per l’azione della tastie-

ra dinamica. Le tracce impostate con lo stato “Off” non reagiranno ai cambiamenti di dinamica applicata alla tastiera.

Valori assegnabili: 0n, Off.

MODE/PRIORITY (F6)

(1) Scelta del modo polifonico/monofonico delle tracce. *(2)* Attivazione/disattivazione della Priority (privilegio nel prelievo di note - garantisce una polifonia minima per la traccia)

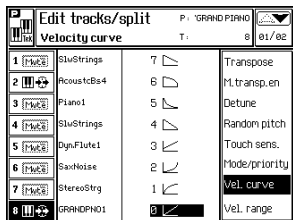
MODE: Ogni traccia può essere monofonica (suona una sola nota alla volta, utile per solisti) o polifonica (suona più note). Mono R dà priorità alla nota a destra, Mono L alla nota a sinistra, Mono T all’ultima nota suonata.

Opzioni: Poly, Mono L, Mono R, Mono T.

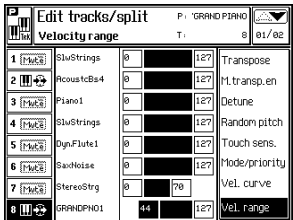
PRIORITY: La Priority assegna ad una traccia priorità sulle altre nel prelievo di note di polifonia. In arrangiamenti complessi, una traccia con Priority=Off può rimanere priva di alcune note, mentre una con Priority=On difficilmente può avere note troncate.

Opzioni: On, Off.

> ***Nota:** Non assegnate la Priority=On a molte tracce, poiché il suo effetto si annullerebbe per conflitto fra le tracce.*

VELOCITY CURVE (F7)

Curva di risposta alla dinamica. Oltre ad alterare i dati di dinamica, le curve di dinamica permettono di realizzare dei crossfade (dissolvenze incrociate) fra le tracce.

Per esempio, assegna ad una traccia la curva 0 e ad un’altra la curva 4 (curve lineari con segno opposto), oppure due curve esponenziali opposte (es. 2 e 5); suonando molto piano si sentirà la sola prima traccia, suonando molto forte si sentirà solo la seconda, e con valori medi di dinamica le due tracce si misceleranno.

VELOCITY RANGE (F8)

Questo parametro imposta i limiti di dinamica per ogni traccia. Questi limiti permettono di creare dei crosswitch (passaggio dall’uno all’altro) mediante l’assegnazione di tracce diverse a diverse zone di dinamica.

Per esempio, per impostate un Velocity Switch a tre parti, attivate le Tracce 1, 2 e 3 (mediante i corrispondenti tasti funzione). Quindi impostate il parametro VELOCITY nel modo seguente;

Traccia 1 **:** da 0 a 40

Traccia 2 **:** da 40 a 80

Traccia 3 **:** da 80 a 127

Il risultato sarà un suono su tutta l’estensione della tastiera. A seconda del tipo di pressione sui tasti, potrete attivare tre suoni diversi.

Valori assegnabili: valore minimo 0…127 - valore massimo: 127…0.

PREMETE IL PULSANTE +/– PAGE (▲▼) PER SELEZIONARE LA SECONDA PAGINA DI OPZIONI TRACKS/SPLIT.

HARMONY (F1) P

Programmazione della funzione Harmony, attivata/disattivata dal pulsante HARMONY ON/OFF. La pagina è accessibile solo in modo Style/Performance e solo se la tastiera è divisa (assetti Upper/Lower e Multi).

HARMONY TYPE

Tipo di armonizzazione (definiti dalla tabella in seguito). Si può scegliere una di queste opzioni:

Close: le note di un accordo suonato sotto lo Split Point armonizzano la melodia della mano destra. L'accordo di armonizzazione è in posizione *stretta* o *chiusa*. Le note della mano sinistra vengono riportate fedelmente alla mano destra (vedi tabella).

Open 1: come sopra. L'accordo è in posizione *lata* o *aperta*. (vedi tabella).

Open 2: come il precedente (vedi tabella).

Smart: simile a Close, ma basato su tabelle di armonizzazione.

Duet: simile a Smart, ma limitato a due sole note.

Block: basato su tabelle di armonizzazione.

Octave 1: raddoppia la nota della mano destra all'ottava superiore. Non è necessario suonare un accordo con la mano sinistra.

Octave 2: raddoppia la nota della mano destra sia all'ottava superiore che all'ottava inferiore. Non è necessario suonare un accordo con la mano sinistra.

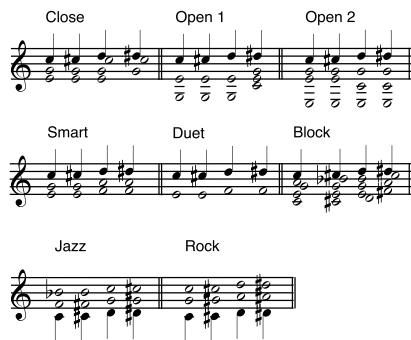
Peterson: raddoppia la nota della mano destra due ottave sotto. Non è necessario suonare un accordo con la mano sinistra. Si tratta di un'armonizzazione molto utilizzata da Oscar Peterson.

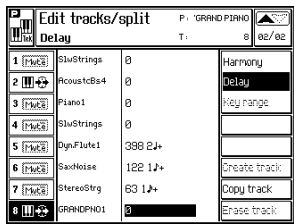
Jazz: aggiunge sopra la nota della mano destra due note, a distanza di una quarta e di una settima minore. Non è necessario suonare un accordo con la mano sinistra.

Rock: aggiunge sopra la nota della mano destra la quinta e l'ottava. Non è necessario suonare un accordo con la mano sinistra.

TRACK

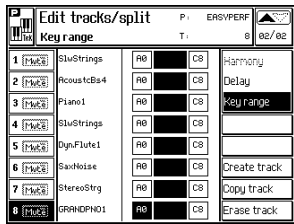
Traccia a cui è assegnato l'accordo di armonizzazione. *Opzioni: tracce 3...8*

ESEMPI DI ARMONIZZAZIONE

Esempi di armonizzazione. La mano sinistra suona un accordo di Do maggiore. Le note nere rappresentano la melodia, le note bianche l'armonia aggiunta dall'Harmony.

DELAY (F2)

Ritardo di esecuzione della traccia. Valido per le tracce in key-play. Dopo aver suonato sulla tastiera, la nota suona effettivamente solo dopo il tempo indicato da questo parametro. Il valore è indicato sia in 'tic' (impulsi minimi del metronomo) sia dalla figura musicale equivalente. Il segno [+] indica l'oltrepassamento del valore indicato dalla figura musicale.

Il delay è collegato al Clock. Ha effetto sia sulla generazione interna che sul MIDI OUT.

Valori assegnabili: 0 (off)...192 (1♩) ... 384 (2♩) ... 576 (3♩) ... 768 (4♩).

KEY RANGE (F3)

Questa funzione, disponibile solo se state programmando una Song Performance in modo Song, assegna i limiti di estensione della traccia, permettendovi di programmare una Performance multi-split.

Per esempio, per programmare uno split a 5 parti, attivate le tracce 1, 2, 3, 4 e 5 (mediante i corrispondenti tasti funzione), quindi assegnate le estensioni sequenti ad ogni traccia:

Traccia 1: da A0 a B2 [La0 - Si2]

Traccia 2: da C3 a B3 [Do3 - Si3]

Traccia 3: da C4 a B4 [Do4 - Si4]

Traccia 4: da C5 a B5 [Do5 - Si5]

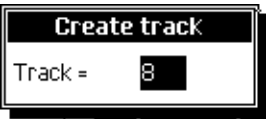
Traccia 5: da C6 a A8 [Do6 - La8]

Con questa programmazione, potrete ottenere uno split a 5 parti con un suono diverso assegnato ad ogni parte.

Valori assegnabili: 21 (A0) ... 108 (C8).

CREATE TRACK (F6)

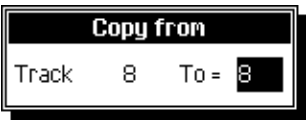
Questa funzione, disponibile solo se state programmando una Song Performance in modo Song, vi permette di creare delle Performance con un numero di tracce superiore a 16 (fino a 32 massimo). Le tracce vengono create con gli stessi valori standard.

Premuto il tasto funzione corrispondente (F6) apparirà la finestra di dialogo «Create track».

Specificate la traccia richiesta con il Dial. Se la traccia indicata esiste già, i suoi parametri assumeranno valori standard.

Premete ENTER per confermare, o ESCAPE per annullare.

COPY TRACK (F7)

Questa funzione vi permette di copiare una traccia su un'altra. La traccia di destinazione della copia assume tutte le programmazioni della traccia origine.

Selezionate la traccia che desiderate copiare e premete il tasto funzione F6 per aprire la finestra di dialogo «Copy track».

Specificate la traccia di destinazione con il Dial.

Premete ENTER per confermare la copia o ESCAPE per annullare l'operazione.

> ***Nota:*** *Questa operazione non copia le note del sequencer, ma solo impostazioni come suono, trasposizione, pan. Per copiare le note utilizza la funzione «Copy events» (in «Edit Style» o «Edit Song»).*

ERASE TRACK (F8)

Questa funzione, disponibile solo se state programmando una Song Performance in modo Song, vi permette di cancellare la traccia selezionata.

Selezionate la traccia da cancellare. La traccia non può essere una traccia usata dal sequencer. Premete F8 (Erase track). Comparirà un messaggio di invito a confermare l'operazione.

Premete ENTER per confermare o ESCAPE per annullare l'operazione.

> ***Suggerimento:*** *Cancellate le tracce della Song non utilizzate. Il file della Song occuperà meno spazio su disco.*

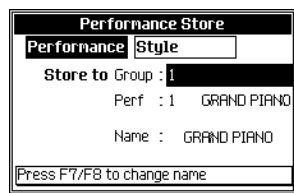
Store Performance

Tutte le volte che editate una Performance, potete in qualsiasi momento decidere di memorizzarla come nuova Performance, o cancellare le modifiche e tornare alla condizione originale. Una Performance non ancora salvata mostra un segno (') in alto a sinistra del nome nella finestra di scelta, indicando che ha subito una modifica. Per cancellare un edit, selezionate la stessa Performance di nuovo, oppure un'altra Performance, e tutte le modifiche verranno immediatamente annullate.

Se volete memorizzare la vostra Performance nella memoria dello strumento, il passo successivo sarà premere il pulsante STORE PERF. Qualunque Performance che create voi stessi può essere memorizzata nei banchi delle Performance Groups oppure nei banchi delle Style Performance. Durante la fase di memorizzazione vi sarà chiesto in quale posizione memorizzare la Performance e quindi avrete l'opportunità di dargli il nome che preferite.

SALVARE ALLA PERFORMANCE CORRENTE

1. Premete STORE PERF.

   Aprirà la finestra di dialogo Performance Store:

2. Premete ENTER per confermare la memorizzazione delle modifiche.

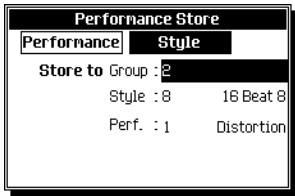
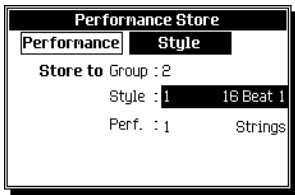
   Per cambiare il nome dela Performance, premete il tasto funzione F7 o F8, e scrivete il nome usando i tasti della tastiera (fate riferimento alla sezione "Inserimento Testo" a pagina 1.4 della Guida Pratica per informazioni dettaglate). Premete ENTER per confermare il nome di ritornare alla finestra Store.

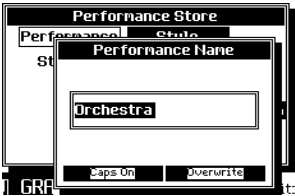
3. Premete di nuovo ENTER per memorizzare la Performance con il nuovo nome.

SALVARE IN UNA PERFORMANCE DIVERSA

1. Premete STORE PERF.

2. Scegliete l'opzione Performance o Style con i tasti cursore ◀/▶.

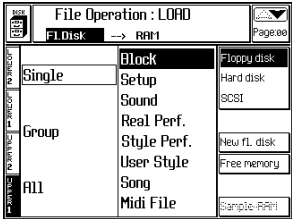
3. Scegliete l'opzione Store To Group con il tasto cursore [▼] e ruotate il DIAL per selezionare la Performance o Style Performance Group di destinazione.

4. Se state salvando una Style Performance, scegliete l'opzione Style con il tasto cursore [▼] e ruotate il DIAL per selezionare lo Style di destinazione.

5. Spostatevi all'opzione Perf con il tasto cursore [▼] e selezionate la Performance o Style Performance di destinazione con il DIAL.

6. Se desiderate assegnare alla Performance un nuovo nome, premete il tasto funzione F7/F8 ed inserite il nome come già descritto.

7. Premete ENTER per confermare o ESCAPE per cancellare.

Fate riferimento anche all'esempio riportato nella Guida Pratica a pagina 1.33.

Disk - Hard disk - SCSI

L'ambiente DISK del **WK6/8SE**, vi permette di lavorare con diversi tipi di periferiche per la memorizzazione dei dati.

Premete il pulsante DISK per entrare nell'ambiente DISK.

SELEZIONE DELL'UNITÀ PERIFERICA

Il primo passo per ognuna delle operazioni nell'ambiente DISK, è quello di selezionare il tipo di periferica che volete utilizzare. Potete scegliere tra le seguenti opzioni:

Floppy disk: È possibile utilizzare floppy disk HD (1.44Mbytes) e DD (720Kbytes), formattati MS-DOS. In alternativa, **WK6/8SE** gestisce un suo formato proprietario (1.62Mbytes), che non è compatibile con lo standard MS-DOS, ma vi permette di utilizzare più spazio su un comune floppy disk HD (alta densità)..

Hard disk: Questa opzione vi da accesso ai Block dell'Hard disk interno (2.5 pollici, tipo IDE). Il modello **WK8SE** è dotato di Hard Disk di serie, mentre il per il **WK6SE** è disponibile in Kit Hard Disk opzionale apposito della Generalmusic.

SCSI: Con questa opzione è possibile connettersi a qualsiasi tipo di periferica SCSI. Questa opzione è disponibile solo se nel vostro strumento è installata la scheda SCSI opzionale. Entrambe i modelli della nuova serie **WK6/8SE** sono predisposti per l'installazione della scheda SCSI mediante un apposito kit di installazione.

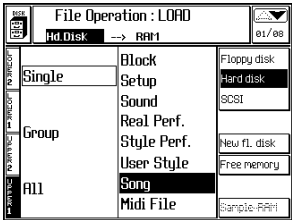
È possibile accedere a qualunque unità SCSI collegata, (CD-ROM, Hard Disk, Zip o altra unità rimuovibile), attraverso questa opzione.

Dopo aver selezionato la periferica sulla quale volete lavorare, potete scegliere tra le seguenti operazioni: LOAD, SAVE, ERASE, COPY, MOVE, UTILITY (Floppy, Hard Disk, SCSI).

SELEZIONATE IL COMANDO DISK DESIDERATO

Premete i pulsanti +/– PAGE/BANK per selezionare il tipo di operazione Disk desiderato. Per le operazioni di LOAD, SAVE, ERASE e MOVE, la relativa pagina principale è divisa in due parti: nella colonna a sinistra ci sono tre opzioni che determinano le quantità dei file verranno gestiti, mentre a destra sono elencati i tipi di file gestiti.

Specificate il vostro desiderio combinando una voce nella colonna di sinistra con un'altra nella colonna di destra

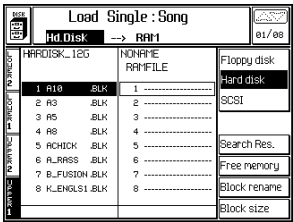
Per esempio, per caricare (Load) una singola Song (single), specificate il comando combinando la voce «SINGLE» con la voce «SONG» nella pagina principale di LOAD (caricamento).

LIMITAZIONI

Alcuni tipi di file non possono essere gestiti più di uno alla volta. I MIDI File, ad esempio, possono essere gestiti solo con il comando SINGLE MIDI FILE. Ci sono dei file che sono gestiti con il comando Single, Group e All, mentre altri sono limitati alla gestione Single.

La tabella seguente elenca i comandi validi per ciascun tipo di file:

Tipo di file	Comando
Block	Single
Setup	Single
Sound	Single, Group, All
Real Performance	Single, Group, All
Style Performance	Single, Group, All
User Styles	Single, Group, All
Song	Single, Group, All
MIDIFile	Single

IL SELETTORE DI FILE

Una volta specificato il comando disk desiderato, premete ENTER per confermare la selezione, ed entrare nel Selettore di File. Nel selettore di file potete selezionare il file di origine e la sua destinazione.

Anche il selettore di file presenta due colonne; nel riquadro a sinistra la **directory** dell'origine del file (floppy disk, hard disk, ecc.), e nel riquadro a destra la directory della destinazione, chiamata RAMFILE. La "directory" non è altro che una lista del contenuto dei file. Tutti i dati immagazzinati nella memoria interna, Sound, Performance, Style, Song, ecc., sono contenute nella RAMFILE. A seconda del tipo di file specificato precedentemente nella pagina principale, la directory RAMFILE elenca tutti i file dello stesso tipo che risiedono in quell'istante in memoria.

Per esempio, se avete selezionato la procedura Save Single Song nella pagina principale, entrando nel selettore di file va vedere la directory RAM elencando tutte le Song presenti nella memoria RAM di **WK6/8SE**.

Le locazioni libere sono indicate da un fila di trattini. Se scegliete una locazione già occupata da un file, il file pre-esistente verrà sostituito da quello che si sta caricando, salvando, copiando o spostando.

LA PROCEDURA GENERICA DISK

Fate riferimento alla procedura generale seguente per le operazioni in ambiente Disk. Alcuni esempi specifici sono spiegati dettagliatamente nelle pagine successive del capitolo.

1. Se state lavorando con i floppy disk, inserite un dischetto nel drive e premete DISK.

   Se state lavorando con l'Hard Disk, premete semplicemente DISK.

2. Passate alla pagina principale relativa all'operazione desiderata (Load, Save, Erase, Copy, Move, Utility) usando i tasti +/– Page/Bank.

3. Selezionate, se necessario, il dispositivo con il quale state lavorando mediante i tasti funzione F1, F2, F3.

   Le pagine Load e Save mostrano le opzioni Floppy Disk, Hard Disk e SCSI. Se la porta SCSI non è stata installata mediante l'apposito kit di installazione (**WK6SE**), questa opzione non sarà disponibile.

   Le pagine Erase, Copy e Move mostrano le opzioni Floppy Disk (F1), Hard Disk (F2), RAM (F3) e SCSI (F4).

   L'opzione Utility è trattata separatamente.

4. Selezionate il comando desiderato con i tasti cursore (ad esempio, «Load Single Song»).

5. Premete ENTER per confermare il comando ed accedere al Selettore di file.

   Comparirà il messaggio "Wait Please" (Attendi prego) per un istante prima di aprire il Selettore di file.

   Il selettore di file mostrerà la presenza di uno o più Block nella directory della sorgente, e la directory della destinazione che rappresenta la sezione di memoria in RAM dove risiedono i tipi di file attualmente gestiti (in questo caso le locazioni Song vuote).

Il nome del dischetto apparirà in alto a sinistra. Se al dischetto non è stato assegnato un nome, potrà apparire "NO NAME" o "UNTITLED" o altre diciture.

6. Selezionate, se necessario, il Block e premete ENTER per accedere alla directory.

   Il contenuto del Block mostrerà la lista del tipo di file selezionato al punto 4 (in questo caso; diverse Song in ordine numerico).

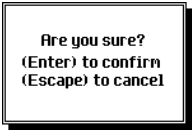
In fondo alle colonne compariranno delle informazioni relative ai file o locazioni correntemente selezionati. In questo caso, a sinistra mostra la data in cui il file è stato creato e le sue dimensioni espressi in Kb (kilobyte), a destra rappresenta la locazione vuota.

7. Se necessario, selezionate il file dalla directory di sorgente.

   Le locazioni vuote sono indicate da una riga di trattini. Se selezionate una riga con un nome, il file verrà cancellato e sostituito.

8. Premete ENTER per confermare la selezione.

   Apparirà la domanda «Are you sure?» (Sei sicuro?).

   Are you sure?
   (Enter) to confirm
   (Escape) to cancel

9. Premete ENTER di nuovo per eseguire l'operazione, oppure ESCAPE per annullarla.

   Con ENTER, l'operazione verrà eseguita e il display mostrerà il messaggio relativo all'operazione in corso. Ad esempio, se state caricando una sola Song, il messaggio sarà: "Loading Single Song...." (caricando una sola song). Quando il messaggio scompare, l'operazione è andata a buon fine.

10. Ripetete i punti 6, 7, 8 e 9 fino a quando la destinazione non è organizzata secondo le vostre esigenze.

    Per selezionare un file da un altro Block, ritornate alla colonna della sorgente, premete ESCAPE per uscire dal Block, premete ESCAPE di nuovo per uscire dal selettore di file, selezionate un altro Block, premete ENTER per accedere alla relativa directory e ripetete le operazioni già descritte.

11. Premete DISK (o tre volte ESCAPE) per uscire dall'ambiente Disk.

    DISK lascia l'ambiente Disk immutato. Accedendo nuovamente a Disk la pagina aperta sarà il selettore di file con, in questo caso, l'elenco delle Song.

    ESCAPE permette di *(1)* chiudere il Block, *(2)* chiudere il selettore di file, *(3)* uscire dall'ambiente Disk.

Operazioni Load (caricamento)

Le operazioni di caricamento operano nella direzione Sorgente –> RAM dove la sorgente può essere Floppy disk, Hard disk o SCSI (opzionale).

LOAD SINGLE

Il comando Load Single offre le seguenti possibilità:

LOAD SINGLE BLOCK

Per sovrascrivere l'intero contenuto della RAM. Il Block contiene: un file Setup, dei Sound, le Performance, le Style Performance, gli User Style (e relative Performance), le Song (e relative Performance).

LOAD SINGLE SETUP

Per caricare un file Setup nella RAM. Caricate un file Setup da dischetto quando dovete cambiare lo stato generale dello strumento con un solo comando, evitando così la programmazione individuale dei parametri che costituiscono un file Setup. I file Setup contengono informazioni inerenti allo stato delle funzioni generali dello strumento (Tuning/Scale, impostazioni Audio Mic/Line, lo stato del MIDI Lock, la configurazione dei canali MIDI, lo stato dell'opzione Pedals Lock e la configurazione dei Pedali). Caricando un file Setup nella RAM lasciano invariati tutti gli altri dati presenti in memoria. Solo un file Setup file può risiedere un file Block.

LOAD SINGLE SONG

Per caricare delle Song nella RAM una alla volta. Questa operazione è particolarmente utile per caricare delle Song che potete scegliere da Block diversi, e organizzarle nella RAM nell'ordine preferito. **WK6/8SE** può caricare da disco delle Song in formato proprio (Song), nel formato di precedenti strumenti campatibili (WK, SK, PS, WX, SX), in formato standard di interscambio (MIDI file, formato SMF 0 o 1) e in formato Tune 1000™.

LOAD SINGLE MIDI FILE

Per caricare dei MIDI File nella RAM una per volta. I MIDI File caricati nella RAM vengono automaticamente convertiti in Song del formato **WK6/8SE**. La procedura di caricamento MIDI File è praticamente identica alla procedura «Load Single Song». La differenza si nota nei nomi dei file; si notano i nomi dei MIDI File con l'estensione ".**MID**". In alcuni casi, altri nomi appaiono che rappresentano le sotto-directory che contengono altri MIDI File.

Importante: Quando viene caricato un Midi File, la traccia 17 viene creata automaticamente ai fini di avere una traccia con la quale potrete suonare in tempo reale mentre la song è in playback.

LOAD SINGLE SOUND

Per caricare un singolo RAM-Sound o RAM∿-Sound. La procedura «Load Single Sound» è caratterizzata da un numero superiore di fasi rispetto alle altre procedure, dovuto all'alto numero dei Group, ciascuno dei quali è suddiviso in 8 Banchi di 16 locazioni ciascuno. Potete scegliere di caricare i Ram-Sound in qualsiasi locazione, ma siete fortemente raccomandati di caricarli al Sound Group e locazione di origine per facilitare la sua ricerca.

«Load Single Sound» prevede la funzione "Sound Search", ovvero la ricerca del suono. Date le dimensioni della libreria dei suoni **WK6/8SE**, potreste trovare più facile il passaggio da un banco di suoni all'altro specificando il nome di un suono che occupa il banco desiderato. Una volta raggiunto il banco, sarà poi più facile selezionare la destinazione del Sound da caricare. Le procedure della funzione Sound Search sono spiegate a pagina 4.28.

LOAD SINGLE REAL PERFORMANCE

Per caricare una singola Performance in una qualsiasi delle 64 locazioni disponibili in RAM, sovrascrivendo le Performance originali qualora lo desiderate. Ricordatevi che le Performance di fabbrica ed i loro nomi sono ripristinabili mediante la funzione Restore Performance.

LOAD SINGLE USER STYLE

Per caricare un singolo User Style insieme alle User Style Performance associati ad esso in qualsiasi locazione dei gruppi USER 1, 2, 3 o 4.

LOAD SINGLE STYLE PERFORMANCE

Per caricare un singolo banco di Style Performance, (contente fino ad 8 Style Performance programmate), al banco originale delle Style Performance associato al ROM Style. Le ROM Style Performance debbono essere caricati in RAM alle locazioni di origine in quanto appartengono agli Style ROM (permanenti) - non è consentita l'assegnazione ad altri Style. Per esempio, le Style Performance appartenenti allo Style 59 non possono essere caricati in una locazione diversa da quella di origine.

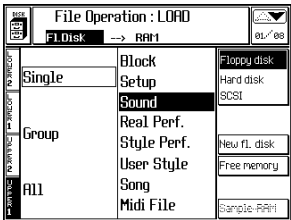
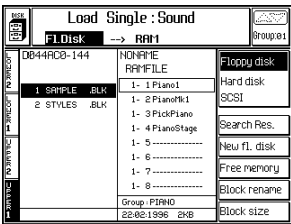
Se tentate di caricare ad una destinazione che non sia quella di origine, nel display comparirà un'avvertimento:

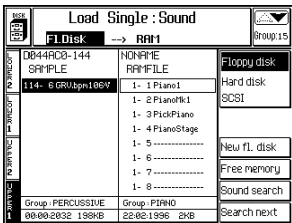
"Questo file non può essere copiato/spostato/ salvato/caricato nella sua stessa locazione!

Premete ESCAPE per chiudere l'avvertimento e ripetete l'operazione di caricamento, scegliendo questa volta la locazione corretta.

PROCEDURA LOAD SINGLE SOUND (ESEMPIO)

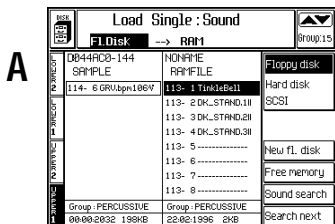
Usate un dischetto contenente dei Sample (campioni) per caricare un singolo file Sample. Per questa procedura, il vostro strumento è già dotato di sufficiente Sample-RAM per ospitare il campione.

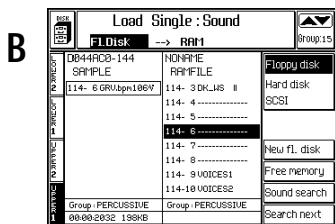
1. Inserite il dischetto nel drive, premete DISK e specificate il comando SINGLE SOUND nella pagina principale Load.

2. Premete ENTER per accedere al selettore di file.

Nella directory del floppy potrebbero comparire diversi file Block: uno relativo al Sample file, uno contenente dei file User Style, ecc.. La directory RAM (dello strumento) si posizionerà al primo sound del gruppo Piano.

3. Selezionate, se necessario, il Block che contiene il Sample e premete ENTER.

Nell'esempio, la directory del dischetto mostra la presenza di un file sample percussivo (GRV.bpm 106) il numero di Program Change e Bank Select 114-6.

4. Selezionate (se necessario) il file Sample insieme alla sua eventuale destinazione in RAM (114-6).

   Usate i pulsanti ▲▼ per passare attraverso i Sound Groups (1, 2, … 15, 16). In questo esempio, scorrete fino al Group 15 (Percussive - esempio **A**).

   A

   Usate i pulsanti cursore ▲/▼ per selezionare le locazioni individuali di ciascun banco (in questo caso, BankSelect 6 e Program Change 114 - esempio **B**).

   B

5. Premete due volte ENTER per caricare il file Sample nella RAM.

   ***Nota**: Potete scegliere di caricare i Ram-Sound in qualsiasi locazione, ma siete fortemente raccomandati di caricarli al Sound Group e locazione di origine per facilitare la sua ricerca.*

LOAD GROUP

Il comando Load Group consente il caricamento di un gruppo di 8 elementi mediante una singola operazione.

> ***Attenzione**: Il Group che risiede in RAM al momento del caricamento viene completamente eliminato (per sovrascrizione) dal nuovo gruppo. Se, ad esempio, lo User Style Group che state caricando contiene un solo User Style, tutti gli User Style programmati residenti alla destinazione in RAM verranno sostituiti dal nuovo Group. Siete raccomandati, pertanto, di assicurare che i dati attualmente in RAM sono salvati in un disco o nell'Hard disk prima di confermare l'operazione.*

Load Group offre le seguenti possibilità:

LOAD GROUP REAL PERFORMANCE

Per caricare un gruppo di 8 Performance programmati dall'utente in una qualsiasi delle 8 locazioni disponibili nella sezione Performance Groups.

LOAD GROUP USER STYLE

Per caricare un gruppo di User Style (con le User Style-Performance associate) in una qualsiasi delle 4 locazioni disponibili degli User Style Group (1, 2, 3, 4).

LOAD GROUP SONG

Per caricare le Song come "Group virtuali" (Song Group 1 e Song Group 2 - visualizzati solo nell'ambiente Disk). Ciascun gruppo virtuale corrisponde alle prime 8 o le seconde 8 locazioni della memoria delle Song. Infatti, quando premete il pulsante SONG per selezionare una Song, la finestra di scelta mostra le Song in due colonne, sinistra e destra. La colonna a sinistra rappresenta il Songs-Group 1 e quella a destra il Songs-Group 2. Questa prestazione è particolarmente utile per caricare i Song Group dai dischetti della serie WX che contengono le Song disposte in gruppi da 8 Song ciascuno.

LOAD GROUP STYLE PERFORMANCE

Per caricare un gruppo di 8 banchi di Style Performance associate al Group originale di ROM Style e dove ogni banco contiene fino ad 8 Style Performance programmati dall'utente. Indifferentemente dagli altri gruppi, un Style Group non può essere scambiato - <u>deve</u> essere caricato in RAM alla locazione di origine in quanto appartiene agli Style ROM (permanenti). Per esempio, il gruppo 8 non può essere caricato ad un altro gruppo diverso dall'origine.

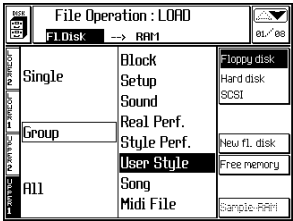
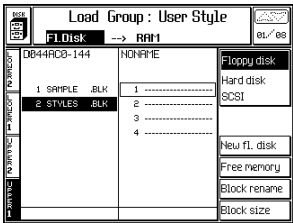
Se tentate di caricare ad una destinazione che non sia quella di origine, nel display comparirà un'avvertimento:

"Questo file non può essere copiato/spostato/salvato/caricato nella sua stessa locazione

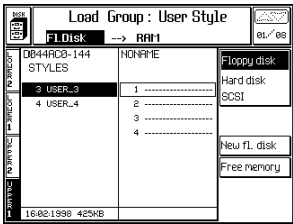
Premete ESCAPE per chiudere l'avvertimento e ripetete l'operazione di caricamento, scegliendo questa volta la locazione corretta.

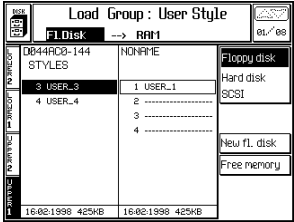
PROCEDURA LOAD GROUP USER STYLE (ESEMPIO)

Usate un dischetto contente degli Style Group, oppure caricate in memoria direttamente dall'Hard Disk.

1. Inserite il dischetto nel drive, premete DISK e specificate il comando GROUP USER STYLE nella pagina principale Load.

2. Premete ENTER per accedere al selettore di file.

Nella directory del floppy potrebbero comparire diversi file Block: uno relativo al Sample file, uno contenente dei file User Style, ecc..

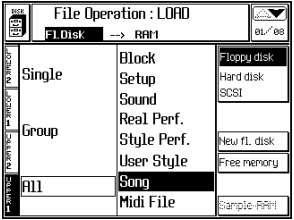
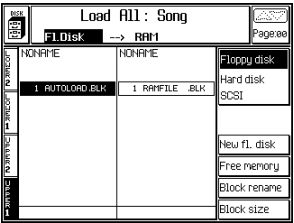
3. Selezionate lo Styles Block e premete ENTER per accedere al Block.

Nell'esempio, la directory del dischetto mostra la presenza di uno gruppi di User Style (User 3).

4. Selezionate, se necessario, lo User Group che desiderate caricare e la sua destinazione in RAM (1, 2, 3 o 4).

5. Premete due volte ENTER per caricare il file User Style Group prescelto nella RAM.

   I gruppi di User Style possono essere scambiati tra di loro. Nell'esempio, il file User Group 3 dal floppy disk è stato caricato alla destinazione User Group 1 in RAM.

LOAD ALL

Usate il comando «Load All» per caricare tutti i dati contenuti in un dischetto o block dell'Hard Disk con una singola operazione.

1. Selezionate il comando ALL SONG dalla pagina principale Load.

2. Premete ENTER per accedere al Selettore di file.

3. Usate la procedura «Load All» per caricare un insieme di file dello stesso tipo contenuti in un Block.

   ***Attenzione**: Usate la procedura «Load All» con molta cura. Se, ad esempio, tutti gli User Styles che state caricando contengono un solo User Style, tutti i gruppi di User Style programmati residenti alla destinazione in RAM verranno sostituiti dai nuovi Group. Siete raccomandati, pertanto, di assicurare che i dati attualmente in RAM sono salvati in un disco o nell'Hard disk prima di confermare l'operazione.*

La procedura Load All permette di caricare:

Load All Song: fino a 16 Songs;

Load All Sound: un numero non-specificabile di Ram-Sound e RAM-Sounds;

Load All Real Perfs: fino a 8 Group di Performance;

Load All Style Perfs: fino a 12 Group di banchi di Rom Style Performance, ciascun banco contenente fino ad 8 Style Performance;

Load All User Style: fino a 4 Group di User Style (compresi le User Style Performance associate ad essi).

LOAD WX/SX SONGS E STYLES

WK6/8SE è in grado di caricare delle Song e degli Style contenuti nei dischetti con il seguente formato:

WX2, WX400, WX Expander, SX2, SX3

Le procedure di caricamento sono identiche a quelle utilizzate per le Song e gli Style **WK6/8SE**. I relativi Block mostrano l'estensione «.WX» anziché «.BLK». Inoltre, i dischetti WX2/SX2 contengono un solo Block.

I dischi di Song WX contengono Song Group formati da 8 Song ciascuno. Per questo l'ambiente Disk di **WK6/8SE** contiene due Songs Group virtuali (1 e 2) specifici per i dischi della serie WX.

Vedi anche la procedura Load Group a pagina 4.8.

Operazioni Save (salvataggio)

Le operazioni di salvataggio proseguono nella direzione RAM –> Destinazione dove la destinazione può essere Floppy disk, Hard disk SCSI (opzionale).

Anche se la memoria tamponata della **WK6/8SE** conserva le Song allo spegnimento, è necessario salvare i vostri dati su disco per questioni di archiviazione e sicurezza. La RAM va considerata uno spazio di lavoro sempre aggiornabile e non un dispositivo per la conservazione dei dati.

Preparate un nuovo dischetto oppure uno usato in cui i dati verranno salvati. I dischetti possono essere del formato **WK6/8SE**, o standard MS-DOS per salvare i MIDI File. I MIDI File possono essere salvati anche nei dischetti del formato **WK6/8SE**.

Assicuratevi che il dischetto non sia protetto - nel caso che lo sia, rimuovete la protezione prima di inserirlo nel drive, altrimenti comparirà un messaggio di avvertimento quando tentate di trasferirci dei dati.

Le operazioni di salvataggio (Save) sono caratterizzate da una procedura ulteriore rispetto alle operazioni Load: l'opzione di creare un nuovo Block.

> ***ATTENZIONE*** *- Non salvate nei dischetti originali forniti con lo strumento. Per motivi di sicurezza, accertatevi che i dischetti originali siano sempre protetti.*

SAVE SINGLE

La procedura Save Single offre le seguenti possibilità:

SAVE SINGLE BLOCK

Questa operazione salva con una sola operazione, l'intero contenuto della RAM in un dischetto o nell'Hard disk. Il Block contiene: un file Setup, i Sound, le Performance, gli User Style (e relative Performance) e le Song (e relative Performance), tutti residenti nei rispettivi Group.

> ***Nota****: Se si assegna a un nuovo Block il nome "AUTOLOAD.BLK", questo potrà essere caricato automaticamente all'accensione dello strumento se il dischetto contenente il file Block è inserito nel drive. Chiaramente, un solo file Block con il nome AUTOLOAD può esistere in un dischetto.*

SAVE SINGLE SETUP

Questa operazione salva un file Setup in un Block contenuto in un dischetto o nell'Hard Disk. I file Setup contengono informazioni inerenti allo stato delle funzioni generali dello strumento (stato Edit General). Salvando un file Setup in un Block aggiorna solo il Setup esistente, lasciando invariati tutti gli altri dati presenti nel Block. Solo un file Setup può risiedere in un file Block.

Potete creare dei file Setup diversi per ogni occasione. Per esempio, un Setup per lavorare a casa, uno per i concerti dal vivo, uno per il lavoro di piano-bar, ecc..

SAVE SINGLE SONG

Per salvare delle Song su floppy disk o Hard disk una alla volta. Se in precedenza avete già caricato alcuni MIDI File in RAM, usate questa procedura per salvare le Song in formato **WK6/8SE**.

> ***Suggerimento:*** *Un Block può contenere un massimo di 16 Song. Se non appare la riga tratteggiata, significa che le 16 locazioni sono state già tutte impiegate. Chiudete il Block con ESCAPE, poi scegliete una locazione vuota nella lista dei Block e premete ENTER per creare un nuovo Block.*

SAVE SINGLE PERFORMANCE

Per salvare un solo file di Performance a una qualsiasi delle 64 locazioni dei Performance Group (1 - 8) disponibili su dischetto o Hard Disk. Le Performance salvate cancellano quelle presenti.

SAVE SINGLE USER STYLE

Per salvare un solo file di User Style (con le User Style Performance associate) a una qualsiasi delle 4 locazioni (User 1, 2, 3, 4) disponibili su dischetto o Hard Disk.

SAVE SINGLE STYLE PERFORMANCE

Per salvare un singolo banco di fino ad 8 Style Performance associate al ROM Style di origine. Le ROM Style Performance debbono essere salvate alle locazioni di origine in quanto appartengono agli Style ROM (permanenti) - non è consentito l'assegnazione ad altri Style. Per esempio, le Style Performance appartenenti allo Style 59 non possono essere salvate in una locazione diversa da quella di origine.

Se tentate di caricare ad una destinazione che non sia quella di origine, nel display compare un'avvertimento:

"Questo file non può essere copiato/spostato/ salvato/caricato nella sua stessa locazione!

Premete ESCAPE per chiudere l'avvertimento e ripetete l'operazione di caricamento, scegliendo questa volta la locazione corretta.

SINGLE MIDI FILE

Per salvare una Song **WK6/8SE** come MIDI File in un dischetto MS-DOS o Atari in modo che un altro strumento musicale o un computer legga la Song. **WK6/8SE** salva MIDI file nei formati SMF1 e SMF0 (multitraccia). Impostate il parametro SMF "Save Format" nella funzione «General Set» di «Edit MIDI».

Se volete salvare un MIDI file perfettamente compatibile General MIDI, ponete a ON il parametro General MIDI (opzione «General Set» di «Edit MIDI»).

Le Performance vengono convertite in dati di traccia (BankSelect MSB e LSB, ProgramChange, Volume, Pan, CC91 e CC93 per la profondità degli effetti).

Se è presente lo Score, il testo viene convertito in eventi Lyrics e le sigle di accordi in eventi Text.

La procedura di salvataggio MIDI File è praticamente identica alla procedura «Save Single Song». In questo caso, comunque, nella directory della destinazione, compariranno dei nomi con l'estensione **".MID"**. In alcuni casi, ci saranno altri nomi che rappresentano le sotto-directory che potrebbero contenere altri MIDI File. Le locazioni vuote appaiono come una riga tratteggiata seguita dall'estensione .MID. L'estensione .MID viene aggiunto al nome della Song **WK6/8SE** automaticamente al salvataggio.

Preparate un dischetto del formato MS-DOS o Atari ST/Falcon. Usate le procedure «Format MS-DOS disk (1.44 Mb)» o «Format MS-DOS/ Atari (720 KB)» nella pagina «Floppy Disk Utility» per formattare i dischetti nuovi.

SAVE SINGLE SOUND

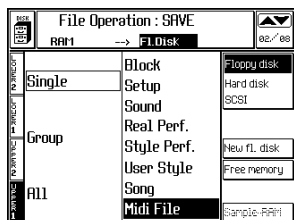
Per salvare un singolo Ram-Sound o RAM∿Sound su dischetto o Hard Disk per creare una libreria sempre più vasta di suoni. Questa procedura è caratterizzata da un numero superiore di fasi rispetto alle altre procedure, dovuto all'alto numero dei Group, ciascuno dei quali è suddiviso in 8 Banchi di 16 locazioni ciascuno.

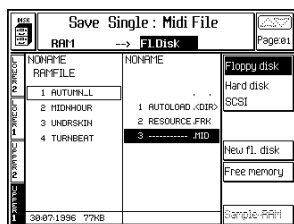
Potete scegliere di salvare i Ram-Sound in qualsiasi locazione nel Block della destinazione, ma siete fortemente raccomandati di caricarli alla locazione di origine per facilitare la sua ricerca.

Da tenere presente, comunque, che il Ram-Sound prenderà il numero della locazione scelta. Pertanto, se si salva, ad esempio, un Sound con ProgramChange 19-2 alla destinazione 25-16, il Ram-Sound caricato in Ram in una operazione successiva di load verrà localizzato via MIDI alla nuova locazione e non più quella di origine.

> ***Nota**: Potete usare anche la funzione Sound Search per passare direttamente ad un particolare Sound o sound Bank. Fate riferimento alle spiegazioni a pagina 4.28.*

PROCEDURA SAVE MIDI FILE (ESEMPIO)

1. Selezionate il comando SINGLE MIDI FILE nella pagina principale Save.

2. Premete ENTER per accedere al selettore di file e selezionate l'unità di destinazione (Floppy o Hard disk).

3. Selezionate la Song **WK6 / 8SE** da convertire in MIDI File dalla RAM directory e selezionate una destinazione con estensione «.MID» (nel dischetto o Hard disk).

Se necessario, selezionate un Block (una sotto-directory contrassegnata dall'estensione «DIR») per accedere ad altre locazioni MIDI File.

Se necessario, selezionate una destinazione vuota per creare un nuovo Block usando il metodo già descritto nella procedura Save a pagina 1.47 della Guida Pratica.

4. Premete due volte ENTER per avviare la procedura di conversione.

SAVE GROUP

La procedura Save Group offre un modo veloce di caricare un intero gruppo contenente 8 elementi in una sola volta.

> ***Attenzione**: Il Group che risiede su dischetto al momento del salvataggio viene completamente eliminato (per sovrascrizione) dal nuovo gruppo. Se, ad esempio, lo User Style Group che state salvando contiene un solo User Style, tutti gli User Style programmati residenti su dischetto verranno sostituiti dal nuovo Group. Siete raccomandati, pertanto, di assicurarvi del contenuto dei dati su dischetto o nell'Hard Disk prima di confermare l'operazione.*

Save Group offre le seguenti possibilità:

SAVE GROUP REAL PERFORMANCE

Per salvare un gruppo di Performance in una qualsiasi delle 8 destinazioni delle Performance disponibili su disco o Hard disk.

SAVE GROUP USER STYLE

Per salvare un gruppo di 8 User Style (con tutti gli User Style Performance associati ad essi) in una qualsiasi delle 4 destinazioni degli User Style disponibili su disco o Hard disk.

SAVE GROUP SONG

Per salvare le Song come "Group virtuali" (Song Group 1 e Song Group 2 - visualizzati sono nell'ambiente Disk). Ciascuno gruppo virtuale corrisponde alle prime 8 o le seconde 8 locazioni della memoria delle Song. La colonna a sinistra rappresenta il Song Group 1 e quella a destra il Song Group 2.

SAVE GROUP STYLE PERFORMANCE

Per salvare un gruppo di 8 banchi di Style Performance associate al ROM Style Group di origine e dove ogni banco contiene fino ad 8 Style Performance programmabili. Indifferentemente dagli altri gruppi, una Style Performance Group non può essere scambiato - deve essere salvato

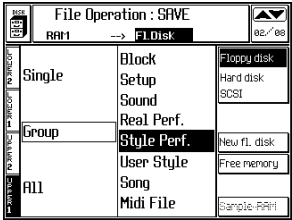
alla locazione di origine in quanto appartiene agli Style ROM (permanenti). Per esempio, il Gruppo 8 non può essere salvato ad un altro Gruppo diverso dall'origine.

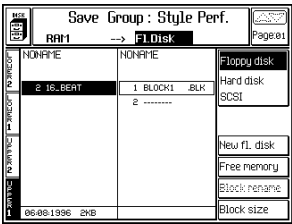
Se tentate di caricare ad una destinazione che non sia quella di origine, nel display compare un'avvertimento:

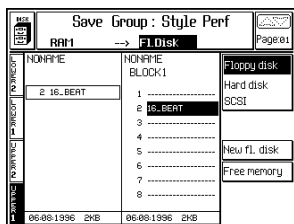
"Questo file non può essere copiato/spostato/salvato/caricato nella sua stessa locazione!

Premete ESCAPE per chiudere l'avvertimento e ripetete l'operazione di caricamento, scegliendo questa volta la locazione corretta.

PROCEDURA SAVE GROUP STYLE PERFORMANCE (ESEMPIO)

1. Selezionate il comando GROUP STYLE PERF nella pagina principale Save.

2. Premete ENTER per accedere al selettore di file e selezionate la destinazione (Floppy o Hard disk).

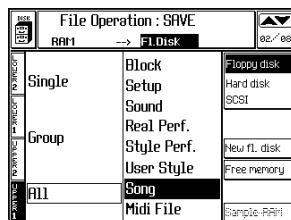
3. Selezionate il Block di destinazione sul disco o l'Hard disk a premete ENTER per accedere al Block.

Se necessario, selezionate una destinazione vuota per creare un nuovo Block usando il metodo già descritto nella procedura Save a pagina 1.47 della Guida Pratica.

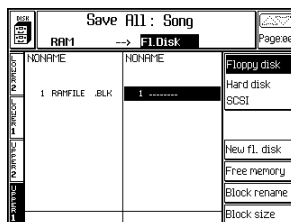
4. Selezionate il Group file da salvare dalla directory della RAM e la sua destinazione.

5. Premete due volte ENTER per salvare il file.

SAVE ALL

Usate la procedura «Save All» per salvare un insieme di file dello stesso tipo contenuti in un Block.

PROCEDURE SAVE ALL SONG (ESEMPIO)

1. Selezionate il comando ALL SONG nella pagina principale Save.

2. Premete ENTER per accedere al selettore di file e selezionate la destinazione (Floppy o Hard disk).

3. Selezionate il Block di destinazione, quindi premete due volte ENTER per avviare la procedura di salvataggio.

Se necessario, selezionate una destinazione vuota per creare un nuovo Block usando il metodo già descritto nella procedura Save a pagina 1.47 della Guida Pratica.

__Attenzione__: Usate la procedura «Save All» con molta cura in quanto essa cancella (per sovrascrizione) tutti i dati presenti a destinazione. Siete raccomandati, pertanto, di assicurarvi del contenuto dei dati su dischetto o nell'Hard disk prima di confermare l'operazione.

La procedura Save All permette di salvare:

Save All Song: fino a 16 Songs;

Save All Sound: un numero non-specificabile di Ram-Sound e RAM-Sounds;

Save All Real Perfs: fino a 8 Group di Performance;

Save All Style Perfs: fino a 12 Group di banchi di Rom Style Performance, ciascun banco contenente fino ad 8 Style Performance;

Save All User Style: fino a 4 Group di User Style (comprese le User Style Performance associate ad essi).

Operazioni Erase (Cancellazione)

Usate la procedura Erase per cancellare dei file da disco, Hard disk, unità SCSI (se installato) o da RAM per creare spazio per altri file.

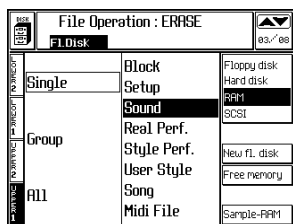
Il selettore di file della funzione Erase non agisce tra le directory dei dispositivi di sorgente e destinazione (come accade nelle pagine Load e Save), ma su una singola directory contenuta nel dispositivo da cui si sta cancellando i file.

In questa sezione troverete informazioni generiche relative alle operazioni Erase che vengono eseguite mediante le stesse procedure già descritte per i comandi di Load e Save. L'utente è incoraggiato, pertanto, di applicare la stessa logica alle operazioni Erase.

L'esempio seguente spiega la cancellazione di una singola Song da RAM.

ERASE SINGLE SONG (CANCELLAZIONE SINGLE SONG)

1. Premete DISK per accedere all'ambiente DISK e usate i pulsanti di scorrimento pagina Page/Bank [▲▼] per passare alla pagina principale Erase.

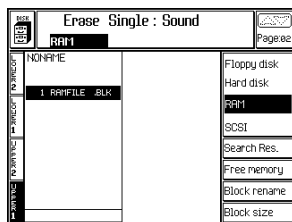
2. Selezionate il comando ERASE richiesto.

3. Selezionate il dispositivo da cui cancellare il file.

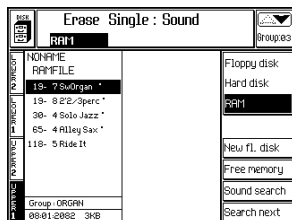
   In questo caso, selezionate la RAM con il tasto funzione F3.

   Se state cancellando da floppy disk, inserite il dischetto nel drive e selezionate il dispositivo "Floppy Disk" con il tasto funzione F1.

   Se state cancellando dall'Hard disk, selezionate il dispositivo "Hard Disk" con il tasto funzione F2.

   Se tate cancellando da una unità SCSI (opzionale), selezionate il dispositivo "SCSI" con il tasto funzione F4.

4. Premete ENTER per accedere al selettore di file.

5. Se necessario, selezionate il Block contenente il file da cancellare e premete ENTER per accedere.

6. Seleziona il file da cancellare.

7. Premete due volte ENTER per cancellare il file dalla directory.

Operazioni Copy (Copia)

Usate la procedura Copy per copiare un file da una locazione all'altra nello stesso dispositivo, o dall'Hard disk a floppy (scavalcando la RAM) e viceversa, o da unità SCSI a Hard Disk o Floppy e viceversa. Il file alla sorgente resta intatto.

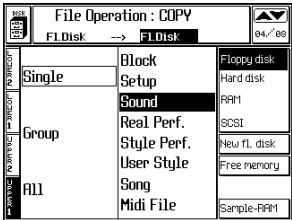
Per copiare un file da un floppy ad un altro floppy, prima caricate il file (con Load) nella RAM, poi salvatelo (con Save) all'altro floppy.

In questa sezione troverete informazioni generiche relative alle operazioni Copy che vengono eseguite mediante le stesse procedure già descritte per i comandi di Load e Save. L'utente è incoraggiato, pertanto, di applicare la stessa logica alle operazioni Copy.

L'esempio seguente spiega la procedura di copia di un file Sound da floppy disk a Hard disk.

COPY SINGLE SOUND

1. Premete DISK per accedere all'ambiente DISK e usate i pulsanti di scorrimento pagina Page/Bank [▲▼] per passare alla pagina principale Copy.

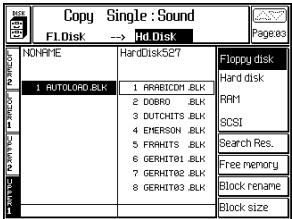
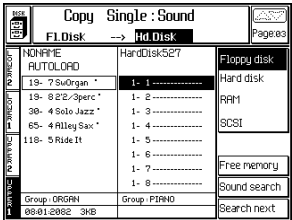
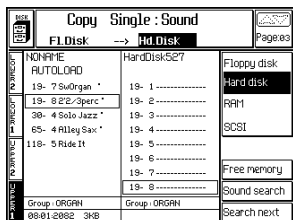
2. Selezionate il comando COPY richiesto.

3. Selezionate i dispositivi di sorgente e di destinazione con i tasti funzione F1, F2, F3 o F4.

   In questo caso, passare nella directory della sorgente e seleziona, se necessario, il dispositivo Floppy Disk (F1).

Poi passate alla directory della destinazione e selezionate il dispositivo Hard disk (F2). Quando si entra per la prima volta nell'Hard disk, si dovrà attendere un certo periodo mentre il drive ne esamina il contenuto.

Durante questo periodo, il display mostrerà il messaggio "Please Wait" (attendi prego).

Se selezionate il dispositivo «Floppy disk» o «RAM» come destinazione, lo stesso dispositivo verrà assegnato automaticamente all'origine.

4. Premete ENTER per accedere al selettore di file, selezionate il Block contenente il file da cancellare e premete ENTER per accedere.

5. Selezionate il file da copiare dalla sorgente.

6. Passate nella directory della destinazione e selezionate una locazione.

Se necessario, selezionate un Block nell'Hard disk e premete ENTER per accedere quindi selezionate la destinazione.

7. Premete due volte ENTER per copiare il file alla destinazione..

***Nota**: Non è possibile copiare un file su se stesso. Se si cerca di copiare un file su se stesso, comparirà il messaggio seguente:*

"Questo file non può essere copiato/spostato/ salvato/caricato nella sua stessa locazione!

Premete ENTER o ESCAPE per chiudere la finestra e ripetete la stessa operazione selezionando una destinazione diversa.

Operazioni Move (Spostare)

Usate l'operazione Move per spostare un file da una locazione all'altra nello stesso dispositivo, o dall'Hard disk a floppy (scavalcando la RAM) e viceversa, o da unità SCSI a dispositivo Floppy o Hard Disk e viceversa. Move cancella il file all'origine.

ATTENZIONE *- Utilizzate la funzione Move solo se volete cancellare il file originale.*

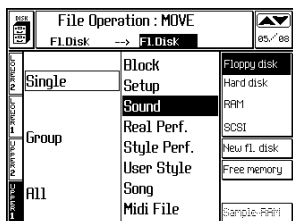
Per spostare un file da un floppy ad un altro, prima caricate il file (con Load) nella RAM, poi salvatelo (con Save) all'altro floppy.

In questa sezione troverete informazioni generiche relative alle operazioni Move che vengono eseguite mediante le stesse procedure già descritte per i comandi di Load e Save. L'utente è incoraggiato, pertanto, di applicare la stessa logica alle operazioni Move.

L'esempio seguente spiega la procedura di spostamento di un file Sound nel dispositivo RAM.

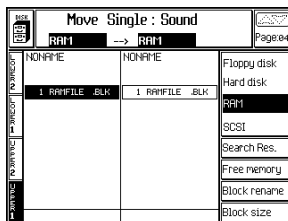
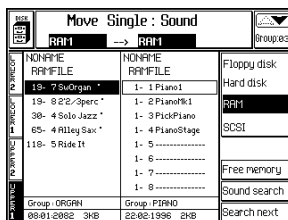
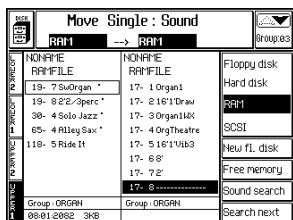
MOVE SINGLE SOUND

1. Premete DISK per accedere all'ambiente DISK e usate i pulsanti di scorrimento pagina Page/Bank [▲▼] per passare alla pagina principale MOVE.

2. Selezionate il comando Move Single Sound nella pagina principale.

3. Selezionate i dispositivi di sorgente e di destinazione con i tasti funzione F1, F2, F3 o F4.

   In questo caso, selezionate il dispositivo RAM (F3).

   Se selezionate il dispositivo «Floppy disk» o «RAM» come destinazione, lo stesso dispositivo verrà assegnato automaticamente all'origine.

4. Premete ENTER per accedere al selettore di file, selezionate (se necessario) il Block contenente il file da cancellare e premete ENTER per accedere.

5. Selezionate il file da spostare dalla sorgente.

6. Passate nella directory della destinazione e selezionate una locazione.

In questo caso, usa i pulsanti di scorrimento pagina ▲▼ per scorrere i Sound Groups e i tasti cursore ▲/▼ per scorrere attraverso le locazioni dei Sound Group.

7. Premete due volte ENTER per spostare il file alla destinazione.

Il file di origine (in questo esempio 19-7) verrà cancellato e spostato alla nuova locazione (in questo esempio, 17-8).

Nota; *Non è possibile copiare un file su se stesso. Se si cerca di copiare un file su se stesso, compare il messaggio seguente:*

"Questo file non può essere copiato/spostato/ salvato/caricato nella sua stessa locazione!

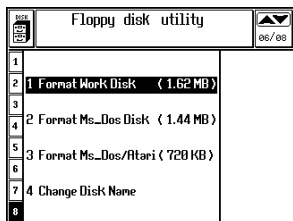
Premete ENTER o ESCAPE per chiudere la finestra e ripetete la stessa operazione selezionando una destinazione diversa.

Dopo aver premuto DISK, usate i pulsanti di scorrimento pagina +/– Page/Bank [▲▼] per passare alle ultime due o tre pagine dell'ambiente:

Floppy Disk Utility (formattazione e assistenza ai dischi);

Hard Disk Utility (formattazione e assistenza all'Hard disk);

SCSI Utility (formattazione unità SCSI periferiche e funzione multicopy) [opzionale].

FLOPPY DISK UTILITY

FORMAT WORK DISK (1.62 MB)

Usate questa operazione per preparare un dischetto 3.5" HD nel formato esteso di **WK6/8SE** (capacità: 1.62 megabyte). Questo formato non è leggibile con i computer.

1. Inserite un dischetto nuovo nel drive.

   Potete riutilizzare anche un dischetto formattato di cui non vi interessa perdere i dati.

2. Selezionate la funzione «Format work disk (1.62 Mb)».

   Apparirà la seguente finestra di dialogo:

«La formattazione cancellerà tutti i dati contenuti nel disco. Sicuro di voler continuare? Premi ENTER per confermare o ESCAPE per annullare»

3. Premete ENTER per avviare la formattazione.

FORMAT MS-DOS DISK (1.44 MB)

Preparazione di un floppy disk 3.5" HD in formato MS-DOS (capacità: 1.44 megabyte).

Questo formato permette di scambiare dati con computer MS-DOS, Windows, OS/2, Macintosh, Atari, Amiga, e in generale tutti i computer capaci di leggere dischi in formato MS-DOS.

La procedura è identica a quella descritta per «Format work disk (1.62 Mb)».

FORMAT MS-DOS/ATARI DISK (720 KB)

Preparazione di un floppy disk 3.5" DD in formato MS-DOS / Atari ST (capacità: 720 kilobyte), utile per lo scambio di MIDI file.

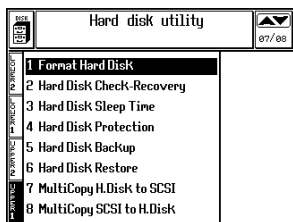
La procedura è identica a quella descritta per «Format work disk (1.62 Mb)».

> ***ATTENZIONE**: tutte le procedure di formattazione cancellano l'intero contenuto del disco che stai inizializzando - fate attenzione pertanto che non state per cancellare dei file importanti*

CHANGE DISK NAME

Modifica del nome del disco. Assegnare ad un disco un nome esplicativo permette di capire rapidamente che cosa contiene durante una ricerca fra dischi privi di etichetta. **WK6/8SE** assegna un nome generico al disco a seconda della sua dimensione. Per esempio, un dischetto formattato con la procedura estesa 1.62 Mb viene assegnato un codice del tipo:

Usate la procedura standard per immettere un nome. Confermate con ENTER o cancellate con ESCAPE.

HARD DISK UTILITY

FORMAT HARD DISK

Formattazione dell'Hard disk. Questa operazione è utile per ottenere una rapida cancellazione di tutto il contenuto dell'Hard disk, MA DOVREBBE ESSERE USATA CON MOLTA CAUTELA !

1. Andate alla pagina di Hard Disk Utility e selezionate l'opzione «Format Hard disk».

   Apparirà la seguente finestra di dialogo:

«La formattazione cancellerà tutti i dati contenuti nell'Hard disk. Sei sicuro di voler formattare l'Hard Disk? Premi ENTER per confermare o ESCAPE per annullare»

2. Premete ENTER per confermare o ESCAPE per annullare.

   Apparirà una seconda (e ultima) finestra di dialogo che chiede di confermare o annullare:

«ATTENZIONE - Sei sicuro di voler formattare l'Hard disk? Premi F1 per confermare o ESCAPE per annullare»

3. Premete F1 (non ENTER) per avviare la formattazione, o ESCAPE per annullare.

HARD DISK CHECK/RECOVERY

Potete usare questa funzione periodicamente per controllare lo stato dei dati nell'Hard disk, o per recuperare i dati nel caso di danno.

L'Hard disk può rovinarsi in caso di:

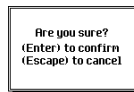
- mancanza di alimentazione durante un Save.
- difetti fisici del disco.

Se l'Hard disk è rovinato, tentando di accedere al suo contenuto provocherà un messaggio del tipo seguente:

Errore di accesso all'Hard disk.

Seguite questa procedura immediatamente per eseguire il test e la riparazione:

1. Accedete l'ambiente «Disk» e raggiungete la pagina «Hard Disk Utility» e selezionate la funzione «Hard disk check/recovery»

   Apparirà la finestra di dialogo seguente:

Sei sicuro? Premi Enter per confermare, Escape per cancellare.

2. Premete ENTER per iniziare il ricupero dei dati.

   La funzione di verifica inizierà ad analizzare lo stato dei dati e cercherà di risolvere eventuali problemi:

   Se il messaggio è 'OK' l'Hard disk è a posto.

   Nel caso in cui si riscontrano dei problemi, prendete nota dei due numeri che compaiono nella finestra di dialogo: possono fornire informazioni utili ai tecnici dell'assistenza e della hot-line.

- **Check version** - Versione del programma di test e ricupero dati.
- **Error found** - Codice dell'errore riscontrato. 'None' significa che non è stato riscontrato nessun errore.

***ATTENZIONE** - Non spegnere MAI lo strumento mentre l'Hard disk o il disk drive stanno scrivendo dati (operazioni Save, Copy, Move, Erase).*

HARD DISK SLEEP TIME

L'Hard disk può spegnersi automaticamente dopo un certo lasso di tempo. Si riaccenderà al momento di utilizzarlo nuovamente.

Opzioni: Off (sempre acceso), 5 sec ... 60 sec.

HARD DISK PROTECTION

Per motivi di sicurezza e per evitare la perdita dei file, usate la funzione Hard Disk Protection per proteggere l'Hard disk.

***Nota**: Tutti gli strumenti con l'Hard disk installato lasciano la fabbrica con l'Hard disk protetto.*

Per svolgere le funzioni di Save, Erase o Move sull'Hard Disk, è necessaria la disattivazione della protezione.

Selezionate la funzione Hard Disk Protection e premete ENTER per accedere ai parametri dell'opzione. Usate i tasti cursore per commutare tra le due opzioni (Unprotect/Protect).

L'opzione selezionata verrà evidenziata in positivo per mostrare lo stato selezionato.

Premete ENTER per salvare in memoria lo stato selezionato.

HARD DISK BACKUP

Questa opzione permette di fare copie di riserva su dischetto di parte o di tutti i dati dell'Hard Disk, sia in forma compressa che estesa. Per default è già selezionata l'opzione "Compress".

Alla fine del lavoro, ricordatevi sempre di copiare tutti i dati elaborati su dischetto. In caso di danni all'Hard Disk o di perdita di dati, avrete sempre la possibilità di recuperare il vostro lavoro dai dischetti.

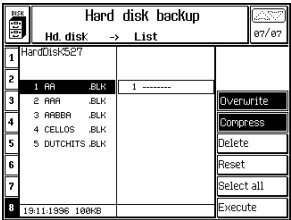
COME COPIARE I DATI DELL'HARD DISK

1. Procuratevi dei dischetti vuoti già formattati.

   Generalmente, 1000 Kb di dati vengono compressi fino a circa 50% del volume originale nel caso Song, 30% nel caso Sound. Usa questi parametri di conversione per calcolare in modo approssimativo la quantità di dischetti necessaria.

   La grandezza di ciascun Block selezionato viene indicata in fondo alla directory.

2. Selezionate Hard Disk Backup e premete ENTER per attivare la funzione.

   Selezionando la funzione verrà visualizzato un display di secondo livello che mostrerà sulla sinistra la directory dell'Hard Disk, e sulla destra una colonna in cui potete inserire una lista di dati da copiare e comprimere.

   La lista da copiare può essere costituita solo da Block di file e non da file individuali contenuti nei Block.

3. Preparate la lista contenente il Blocco (o i Blocchi) da copiare.

   Selezionate il Blocco quindi premete ENTER per inserirlo nella lista. Il cursore si sposta in

basso nella locazione vuota. Ripetete la stessa procedura per gli altri Block.

Se tentate di inserire un Block già inserito precedentemente, comparirà un display che vi avvertirà della ripetizione. Premete ESCAPE per cancellare il display e selezionate un Block differente.

4. Premete EXECUTE per avviare il procedimento di copia.

   Dopo qualche secondo, l'unità sarà disponibile per copiare i dati. Apparirà una finestra di dialogo con la richiesta di inserire il Disk n.1.

   Inserite un dischetto nel drive e premete ENTER per iniziare.

   Ad operazione ultimata, apparirà sul display il messaggio: "Operation completed" («Operazione completata»).

   Se la procedura di backup richiederà più di un dischetto, apparirà una finestra di dialogo con la richiesta di inserire un ulteriore dischetto.

LE OPZIONI DI BACKUP

Overwrite (F1)

Selezionate OVERWRITE (F1) se desiderate sovrascrivere i dati su dischetti precedentemente utilizzati per altri Backup.

Questa funzione è selezionata di default.

Deselezionate questa funzione se volete che i dati memorizzati sui dischetti non vengano sovrascritti.

Compress (F2)

Selezionate COMPRESS (F2) per comprimere i file contenuti nella lista da copiare.

Questa funzione è selezionata di default.

Delete (F5)

Selezionate DELETE (F5) per cancellare un Block dalla lista.

L'opzione Delete non elimina un Block dalla directory dell'Hard Disk.

Reset (F6)

Selezionate RESET (F6) per cancellare una lista, in una sola volta, contenente due o più Block.

Select All (F7)

Usate la funzione Select All (F7) per selezionare tutti i Block contenuti nell'Hard Disk.

Execute (F8)

Usate EXECUTE (F8) per dare l'avvio alla procedure di backup.

HARD DISK RESTORE

Usate la funzione HARD DISK RESTORE per ricaricare i dati copiati su dischetto (Backup) nell'Hard Disk.

COME RIPRISTINARE I DATI DI BACKUP NELL'HARD DISK

1. Inserite nel drive il dischetto contenente i file Backup.
2. Selezionate Hard Disk Restore e premete ENTER per attivare la funzione.

   Se il dischetto contiene più di un file, viene indicato con l'estensione ".AR":

3. Selezionate il file da ripristinare nell'Hard Disk e premete ENTER per confermare.

   Dopo aver confermato la selezione del file di backup, si aprirà un display di secondo livello che mostrerà sulla sinistra la directory del dischetto e sulla destra una colonna su cui inserire una lista di dati da copiare e da decomprimere.

4. Selezionate il Block quindi premete ENTER per inserirlo nella lista. Il cursore si sposterà in basso nella locazione vuota. Ripetete la stessa procedura per gli altri Block. Se tentate di inserire un Block già inserito precedentemente, comparirà un display che vi avvertirà della ripetizione. Premete ESCAPE per cancellare il display e selezionate un Block differente.
5. Premete EXECUTE per avviare il procedimento di copia.

   Quando la procedura di ripristino dell'Hard Disk è completa, apparirà sul display il messaggio: "Operation completed", («Operazione completata»).

   Se la procedura di ripristino dell'Hard Disk richiederà più di un dischetto, apparirà una finestra di dialogo con la richiesta di inserire un ulteriore dischetto

OPZIONI HARD DISK RESTORE

Delete (F5)

Selezionate DELETE (F5) per cancellare un Block dalla lista. L'opzione Delete non elimina un Block dalla directory Restore.

Reset (F6)

Selezionate RESET (F6) per cancellare una lista, in una sola volta, contenente due o più Block.

Select All (F7)

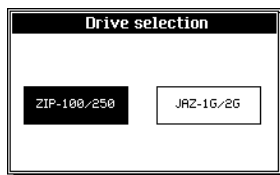
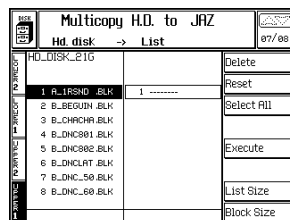
Usa la funzione Select All (F7) per selezionare tutto il Block contenuto nella directory Restore.

Execute (F8)

Premete EXECUTE (F8) per far partire l'operazione di ripristino.

MULTICOPY H.DISK TO SCSI

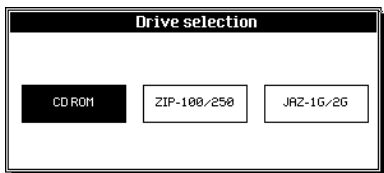
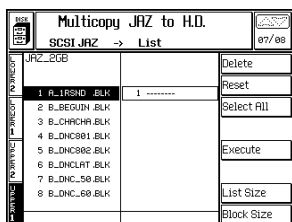
Questa opzione consente di copiare più di un file Block alla volta ad una unità SCSI di vostra scelta.

1. Con l'opzione Multicopy H.Disk to SCSI selezionato, premete ENTER per attivare la finestra di scelta Drive SCSI.

2. Selezionate il drive e premete ENTER per accedere al selettore di file.
3. Preparate la lista contenente i Block da copiare.

   Selezionate il Block quindi premete ENTER per inserirlo nella lista. Il cursore si sposterà in basso nella locazione vuota.

   Ripetete la stessa procedura per gli altri Block.
4. Premete EXECUTE per avviare il procedimento di copia.

MULTICOPY SCSI TO H.DISK

Questa opzione consente di copiare più di un file Block alla volta da una unità SCSI all'Hard Disk.

1. Con l'opzione Multicopy SCSI to Hard Disk selezionato, premete ENTER per attivare la finestra di scelta Drive SCSI.

2. Selezionate il drive e premete ENTER per accedere al selettore di file.

3. Preparate la lista contenente i Block da copiare.

   Selezionate il Block quindi premete ENTER per inserirlo nella lista. Il cursore si sposterà in basso nella locazione vuota.

   Ripetete la stessa procedura per gli altri Block.
4. Premete EXECUTE per avviare il procedimento di copia.

OPZIONI MULTICOPY

Delete (F1)

Selezionate DELETE (F1) per cancellare un Block dalla lista.

Reset (F2)

Selezionate RESET (F2) per cancellare una lista, in una sola volta, contenente due o più Block.

Select All (F3)

Usa la funzione Select All (F3) per selezionare tutti i Block contenuti nella directory (SCSI o HD).

Execute (F5)

Premete EXECUTE (F5) per far partire l'operazione di multicopy.

List Size (F7)

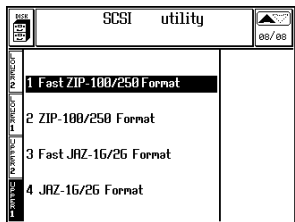
Calcola e mostra la dimensione complessiva della lista preparata e indica lo spazio libero alla destinazione.

Block size (F8)

Calcola e mostra la dimensione del Block selezionato.

SCSI UTILITY

(**In WK6SE, questa funzione è disponibile solo se la porta SCSI è stata abilitata con il kit di installazione SCSI opzionale**)

Questa pagina offrirà una configurazione di opzioni di formattazione di unità periferiche SCSI, a seconda di quale sistema operativo è correntemente installato nel vostro **WK6/8SE**. L'esempio seguente mostra una delle possibili configurazioni.

FAST ZIP 100/250 FORMAT

Formatta un disco Zip™ da 100 o 250 Megabyte usando una procedura veloce che non controlla il disco per eventuali errori nei settori.

ZIP 100/250 FORMAT

Formatta un disco Zip™ da 100 o 250 Megabyte usando una procedura più lenta, ma ottimizzata ai fini di controllare il disco per eventuali errori nei settore del medesimo. Gli eventuali errori verranno mascherati, con la conseguente riduzione della capacità del disco.

FAST JAZ 1G/2G FORMAT

Formatta un disco Jaz™ da 1o 2 Gigabyte usando una procedura veloce che non controlla il disco per eventuali errori nei settori.

JAZ 1G/2G FORMAT

Formatta un disco Jaz™ da 1o 2 Gigabyte usando una procedura più lenta, ma ottimizzata ai fini di controllare il disco per eventuali errori nei settore del medesimo. Gli eventuali errori verranno mascherati, con la conseguente riduzione della capacità del disco.

Altre funzioni

Questa sezione spiega le varie opzioni trovate nelle pagine principali di «Disk» e nel selettore di File. Alcune opzioni sono permanenti, altre sono specifiche ad un comando particolare o sottopagina dell'ambiente Disk.

NEW FLOPPY DISK (F5)

Aggiorna la directory dopo un cambio di dischetto, permettendo lo strumento di riconoscere il nuovo disco inserito nel drive.

Premendo il tasto F5 aprirà la seguente finestra di dialogo.

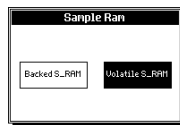
"Aggiornando il disco"

La nuova directory di un disco cambiato si vede anche uscendo dall'ambiente «Disk» con Escape e rientrando con Disk.

FREE MEMORY (F6)

Fa apparire un messaggio che mostra lo spazio rimanente nel floppy disk, nell'Hard disk, nella System-RAM, nella Backed Sample-RAM, nella Volatile Sample-RAM e nell'unità SCSI (opzionale).

SAMPLE-RAM... (F8)

Questa opzione vi permette di selezionare il tipo di Sample-RAM che verrà usata per stivare i vostri Sample (caricati di disco o creati con Sample Translator). Se il vostro strumento è stato aggiornato con Sample-RAM addizionale (kit opzionali), potrete scegliere a seconda delle esigenze.

Scegliete il tipo di Sample-RAM con i tasti cursore e premete ENTER per confermare.

Una volta in memoria il RAM-Sound viene contrassegnato da una 'flag' che indica in quale Sample-RAM è contenuto il suo campione.

Quando salvate il RAM-Sound la 'flag' rimane nel disco. Quando caricate nuovamente i Sound con le operazioni Load All Sound o Load Single Block, i RAM-Sound vengono indirizzati alla Sample-RAM indicata dalla loro 'flag'.

> ***Nota:*** *I campioni salvati in un Block con successive operazioni di Save Single Sound potrebbero essere troppo voluminosi per entrare nella Backed S-RAM. In questo caso lo strumento cercherà di caricare tutti i campioni nella Volatile S-RAM. Se neanche in questo caso i campioni possono entrare in memoria il caricamento verrà interrotto.*

BLOCK RENAME (F7)

Questa opzione che appare nel selettore di file, permette di modificare il nome del Block selezionato. Utilizzate il metodo standard (a pagina 1.10 della Guida Pratica) per modificare il nome.

BLOCK SIZE (F8)

Questa opzione che appare nel selettore di file, fa apparire sotto le due directory (origine e destinazione) la dimensione del Block selezionato.

La dimensione dello stesso Block in RAM e nel disco può differire di alcuni kilobyte, dato che alcuni dati del Setup in RAM non vengono salvati nel disco.

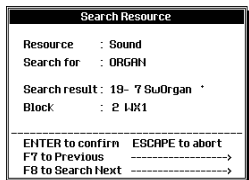
SEARCH RESOURCE (F4)

Questa opzione appare in tutte le pagine di secondo livello relative alle operazioni "Single". La pagina di secondo livello corrisponde a quella che appare dopo la conferma delle scelte nel selettore di file.

La funzione Search Resource facilita la ricerca di file, una funzione particolarmente utile se l'Hard Disk dello strumento contiene molti file di diversi tipi.

Per esempio, se non siete sicuri in quale Block risiede un file di un sound modificato, oppure volete passare direttamente ad un Block senza perdere tempo passando in rassegna tutti i Block presenti nell'Hard disk, selezionate l'opzione Sound Search (F4). Comparirà una finestra di scelta dove potete specificare il nome del file o block desiderato.

Il nome può essere inserito per intero (corrispondente al file desiderato), oppure potete inserire solo una parte del nome per selezionare una per volta tutti i file contenenti le lettere specificate. Per esempio, se il file che state cercando contiene la frase "organ", o il nome di un Block contiene la frase specificata nella zona di inserimento, potete ricercare tutti i file con un nome che contiene la stessa frase.

Premete ENTER per iniziare la ricerca. Il primo file che contiene la frase specificata comparirà insieme alla sua locazione:

Se il file mostrato non è quello desiderato, usate le opzioni "F7 to Previous" [F7 per il precedente] e "F8 to Next" [F8 per successivo] per continuare la ricerca.

Quando avete trovato il file desiderato, premete ENTER per passare direttamente alla locazione del file, o premete ESCAPE per cancellare l'operazione di ricerca.

La funzione Sound Search è anche in grado di avvisare dell'assenza di un file, mostrando il messaggio "Not Found" [non trovato].

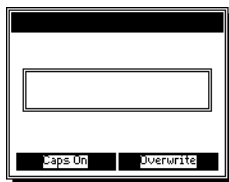
SOUND SEARCH... (F7)

Permette di cercare un Sound e appare nelle operazioni seguenti:

- Load Single Sound;
- Save Single Sound;
- Erase Single Sound;
- Copy Single Sound;:
- Move Single Sound.

Questa funzione ricerca il prossimo Sound contenente la stringa di caratteri indicata.

1. **Premete il tasto funzione F7.**

   Apparirà la seguente finestra di dialogo:

2. **Inserite la stringa di caratteri contenuta nel Sound da cercare.**

   Sono sufficienti le prime 2 o 3 lettere.

3. **Premete ENTER.**

   Il cursore si porterà sul più vicino Sound il cui nome contiene la stringa di caratteri inseriti.

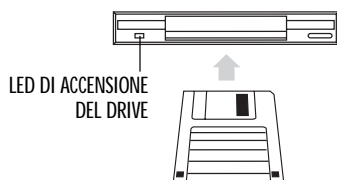
SEARCH NEXT (F8)

Ripete l'operazione di ricerca eseguita con Sound Search... (F7). Portate il cursore sulla prossima ricorrenza della ricerca impostata.

Informazioni generali sull'utilizzo dei dischetti

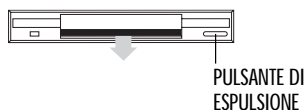
Se non avete mai utilizzato dischetti (o Floppy Disk) e non siete sicuri su come maneggiare questi delicati supporti magnetici, leggete questa sezione contenente alcuni consigli utili.

INSERIMENTO DEL DISCHETTO NEL DRIVE

Il dischetto deve essere inserito nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto, inserendo prima la parte con la serrandina metallica. Premete delicatamente il dischetto, fino a che non sentite un "click" di aggancio.

Mantenete il dischetto dritto ed evitate di forzarne l'inserimento.

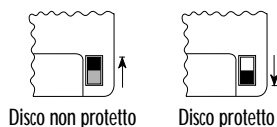
ESTRAZIONE DEL DISCHETTO

Prima di estrarre il dischetto, assicuratevi che il LED del drive sia spento, e che il display di **WK6/8SE** non indichi un'operazione in corso sul drive.

Per estrarre il disco premete il pulsante di espulsione e rimuovete il disco.

LA PROTEZIONE DEL DISCO

I dischetti contengono una protezione contro la scrittura che permette di salvaguardare i dati in esso contenuti contro il rischio di essere cancellati accidentalmente.

Per proteggere il dischetto e bloccare la scrittura su di esso, muovete verso il basso la linguetta (aprendo la finestrella).

Per sproteggere il dischetto e permettere la scrittura, muovete la linguetta verso l'alto (chiudendo la finestrella).

Usate una penna o un altro oggetto appuntito per muovere la linguetta.

MANEGGIARE I DISCHETTI

Maneggiate con cura i dischetti per evitare danneggiamenti e/o perdita dei dati in esso contenuti.

- Non aprite la protezione metallica e non toccate la superficie del dischetto.
- Non trasportate **WK6/8SE** con un dischetto inserito nel drive. Le testine, con le vibrazioni, potrebbero rovinare la superficie del dischetto rendendolo inutilizzabile.
- Non tenete i dischetti in prossimità di televisori, monitor di computer, amplificatori, diffusori acustici, trasformatori, o altre apparecchiature produttrici di campi magnetici.
- Non tenete i dischetti in ambienti con temperature estreme, esposti direttamente al sole, sporchi o polverosi.
- Non appoggiate oggetti sui dischetti.
- Riponete i dischetti negli appositi contenitori dopo l'uso.

COPIE DI RISERVA (DI BACKUP)

È consigliabile conservare copie di riserva (copie di backup) di tutti i dischi più importanti. Le copie di riserva, conservate in ambienti sicuri, sono estremamente importanti nel caso di perdita dei dati contenuti nello strumento, nell'Hard disk o in altri dischetti.

Per copiare i dati da un dischetto all'altro, è sempre necessario passare attraverso la memoria dello strumento. È necessario caricare i dati contenuti nel dischetto di origine in memoria e quindi salvare tali dati nel dischetto di destinazione. Nel caso di copie di sicurezza dei dati contenuti nell'Hard disk, non è necessario il passaggio attraverso la RAM in quanto è possibile fare una copia da Hard disk a Floppy Disk.

PULIZIA DELLE TESTINE DEL DRIVE

Dopo un periodo di intenso utilizzo dello strumento, potrebbero verificarsi alcuni errori nel caricamento o nel salvataggio dei dati su disco, dovuti alla sporcizia accumulatasi nelle testine del drive. È allora necessario procedere alla pulizia delle testine usando un kit di pulizia (di buona qualità) per drive da 3,5 pollici (a doppia faccia - DS). Non usate vecchi kit per drive a singola faccia.

1. Inumidite il dischetto di pulizia con l'apposito liquido.
2. Inserite il dischetto di pulizia nel drive.
3. Eseguite una procedura di caricamento. Apparirà un messaggio di errore (è normale).
4. Dopo circa 10 secondi, estraete il dischetto.

Non usate il drive per circa 5 minuti.

PRECAUZIONI NELL'USO DEI DISCHI **WK6 / 8SE** CON UN COMPUTER

Come i sistemi compatibili MS-DOS e Windows 3.1, **WK6/8SE** assegna ai file nomi non più lunghi di 8 caratteri, più un'estensione di tre caratteri separata dal nome con un punto (per esempio: «MYSONG_1.BLK»).

In Macintosh, OS/2 e Windows il nome dei file può essere più lungo. Quando si modifica un nome sul computer occorre ricordare di:

- non cambiare l'estensione dei file.
- non inserire nomi più lunghi di 8 caratteri.
- non inserire in un Block più file di quelli che la RAM di **WK6/8SE** può contenere.
- non cambiare il nome dei file contenuti all'interno dei Block. **WK6/8SE** ha bisogno di nomi standard per riconoscere la struttura dei dati.

Inoltre, a causa di alcuni limiti di MS-DOS, Windows 3.1, Atari (con altri sistemi il problema non sussiste), occorre seguire i consigli seguenti:

- **non inserire spazi all'interno del nome** (per esempio: «MY FILE.BLK»). Per dividere il nome in due parti pur conservando la compatibilità con MS-DOS occorre:

  1) separare le due parti con un segno di sottolineato (per esempio: MY_FILE.BLK»).

  2) rendere maiuscolo il primo carattere delle due parti del nome, minuscoli gli altri (per esempio: «MyFile.BLK»).
- non assegnare a due file lo stesso nome, uno in caratteri maiuscoli ed uno in caratteri minuscoli (per esempio: «MYFILE» e «myfile»).

I Block hanno l'aspetto di cartelle (Macintosh, Atari) o sotto-directory (MS-DOS, Windows, OS/2). All'interno del Block si trovano altre sotto-directory o cartelle.

Gli Style

Gli Style sono una collezione di frasi musicali (pattern) provenienti da diversi generi musicali che vanno dal rock, pop e musica tradizionale a quella Latina e Orientale. Gli Style seguono gli accordi eseguiti sulla tastiera e provvedono automaticamente a cambiare l'arrangiamento in base al tipo di accordo suonato sulla tastiera di **WK6/8SE**.

GENERALITÀ SUGLI STYLES DI WK6/8SE

WK6/8SE possiede 192 Style che provvedono per gli accompagnamenti automatici, organizzati in 12 gruppi della sezione STYLE GROUPS, ciascun gruppo formato di 2 banchi di 8 Style per ciascun banco.

Per selezionare uno Style, premete uno dei pulsante della sezione STYLE GROUPS, (8 Beat, 16 Beat, ecc.), e selezionate uno Style dal primo banco (Bank 1) della finestra di scelta usando i corrispondenti tasti funzione. Per selezionare il secondo banco (Bank 2), premete il pulsanti di scorrimento pagina +/– Page/Bank (▲▼).

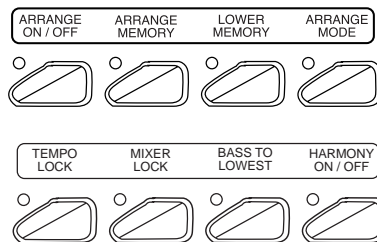
GLI STYLE FLASH

Il vostro strumento è anche dotato di 16 User Style in memoria Flash (Flash Style).

SELEZIONANDO GLI STYLE E GLI STYLE FLASH

Fate riferimento alle pagine 1.24 - 1.29 della Guida Pratica per le spiegazioni illustrati su come selezionare gli Style ROM e gli Style Flash, e come fare uso di tutti gli automatismi abbinati a tutti gli Style (START/STOP, INTRO, ENDING, KEY START, TAP TEMPO, FILL, FADE IN/OUT e VARIATION).

LE FUNZIONI CHE GESTISCONO GLI STYLE

Gli Style sono controllati da una serie di funzioni che determinano il modo in cui gli Style suonano.

ARRANGE ON/OFF

Quando questo pulsante è acceso (LED acceso), lo Style corrente sarà abilitato e tutte le tracce dell'accompagnamento automatico suoneranno. Se non è attivo, suonerà solo la traccia Drum quando viene premuto il pulsante Start/Stop.

ARRANGE MODE

Permette di accedere ai modi di riconoscimento degli accordi per gli accompagnamenti. Vedi il paragrafo "Arrange Mode" a pagina 5.3.

MEMORY

Se attivo, l'accompagnamento continua a suonare anche se la mano che suona l'accordo per l'arrange viene sollevata dalla tastiera. Se non è attivo, sollevando la mano l'accompagnamento si interrompe e suona solo la traccia Drum.

LOWER MEMORY

Se attivo, le note delle tracce Lower (assegnate alla mano sinistra negli assetti Upper&Lower e Multi) continuano a suonare anche se la mano sinistra viene sollevata dalla tastiera.

La funzione Lower Memory serve per tenere i

suoni di tappeto senza usare il pedale Damper che così può essere usato per la mano destra.

Nei modi Upper&/Lower e Multi, Lower Memory è utile per mantenere in memoria l'esecuzione della traccia di batteria dopo il rilascio dei tasti.

TEMPO LOCK

Se TEMPO LOCK è spento, quando si seleziona uno Style o una Preformance cambierà anche il tempo. Se è acceso, il tempo non cambierà.

MIXER LOCK

La Performance memorizza anche il volume delle tracce. Se MIXER LOCK è spento, quando si seleziona uno Style o una Performance cambierà anche il volume di tutte le tracce. Se è acceso, cambierà il volume delle tracce di tastiera, mentre il volume delle tracce di accompagnamento non cambierà.

BASS TO LOWEST

Se BASS TO LOWEST è acceso, il basso dell'accompagnamento automatico suonerà attorno alla nota più bassa dell'accordo.

Se è spento, il basso eseguerà il pattern programmato nello Style.

Questa funzione permette di suonare brani in cui la nota più bassa dell'accordo si muove autonomamente, seguendo l'esecuzione del musicista, senza svolgere obbligatoriamente funzioni di basso armonico.

HARMONY ON/OFF

Abilita (LED acceso) o disabilita (LED spento) l'Harmony Type correntemente selezionato nella funzione HARMONY dell'ambiente «Edit Tracks/Split».

Harmony può arricchire l'esecuzione dello Style, creando delle melodie partendo da una sola nota suonata, come se fosse eseguita da un'intera orchestra. Harmony funziona solo se la tastiera è divisa (assetti Upper&Lower e Multi).

Le Songs non possono attivare questa funzione. Per maggiori informazioni sui tipi di Harmony disponibili, vedi «Edit Tracks/Split» nel capitolo Performance della Guida di Riferimento.

STYLE LOCK (NELLA SEZIONE PERFORMANCE GROUPS)

Quando STYLE LOCK è attivo (LED acceso), selezionando le PERFORMANCE richiamano i suoni di tastiera (quelli dedicati all'esecuzione in tempo reale) mentre lo Style corrente resta invariato. Se questo pulsante è disattivato (LED spento), selezionando le Performance vi permetterà di richiamare uno Style memorizzato insieme ai suoni di tastiera. Ciò vi permetterà, con il solo tocco di un pulsante, di cambiare l'intera configurazione sonora di entrambe le sezioni di tastiera e le tracce dell'accompagnamento automatico.

SINGLE TOUCH PLAY

Quando attivate il pulsante SINGLE TOUCH PLAY, tutti i suoni memorizzati nella Style Performance ROM vengono assegnati a tutte le tracce, sia quelle di tastiera, sia quelle dell'accompagnamento automatico.

L'attivazione del pulsante SINGLE TOUCH PLAY provoca anche l'attivazione automatica del pulsante ARRANGE ON/OFF e la funzione MEMORY.

Quando SINGLE TOUCH PLAY è spento, la selezione degli Style richiama le sezioni degli accompagnamenti dello Style, mentre le sezioni di tastiera restano invariate.

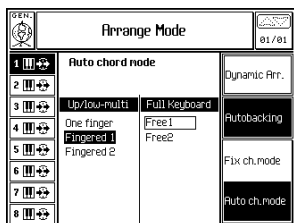
LE STYLE PERFORMANCE

Gli Style sono resi più versatili per le Style Performance ad essi associate, fino ad 8 Performance per ciascuno Style. Una volta selezionato lo Style, avrete la possibilità di assegnare 8 Style Performance diverse mentre state suonando. In modo Style, premete semplicemente il pulsante STYLE P per aprire la finestra di scelta relativa allo Style corrente.

Quando Single Touch Play è attivo, ogni Style ROM di **WK6/8SE** è associato ad un massimo di 8 Style Performance che possono essere richiamate durante l'esecuzione. Le Style Performance degli ROM Style sono permanenti e non possono essere cancellate. Sono, comunque, tutte programmabili e le impostazioni originali di default possono essere ripristinate con il comando Restore.

Una Style Performance può essere programmatao sia per le tracce di tastiera sia per quelle dell'accompagnamento, ma i pattern degli arrangiamenti restano invariati.

ARRANGE MODE

Questo pulsante da accesso ad una serie di opzioni associati agli Style: Auto Chord e Fixed Chord, i modi di riconoscimento degli accordi e Dynamic Arrange e Autobacking.

GENERALITÀ DEI MODI AUTO CHORD E FIXED CHORD

AUTO CHORD MODE: attivato per default, fa in modo che il riconoscimento accordi cambi quando si cambia assetto di tastiera (Full Keyboard, oppure Upper/Lower o Multi). Dato che l'assetto di tastiera è memorizzato nelle Performance, il modo di riconoscimento può cambiare al cambio delle Performance.

FIXED CHORD MODE: permette di scegliere un modo di riconoscimento generale, che non tenga in considerazione l'assetto di tastiera (e quindi del cambio di Performance).

L'opzione selezionata rimane in memoria anche a strumento spento.

I MODI DI RICONOSCIMENTO DEGLI ACCORDI

I modi di riconoscimento degli accordi generano gli accompagnamenti automatici degli Style con modalità diverse a seconda del numero di note suonate e la loro posizione sulla tastiera (sotto o sopra il punto di split). I pattern programmati degli accompagnamenti sono sempre pienamente generati con un accordo riconosciuto. Gli accordi di maggiore, minore e settima generano pattern diversi tra di loro. I modi di riconoscimento accordo sono 5:

ONE FINGER: Basta suonare una sola nota sotto lo Split Point. La nota è interpretata come fondamentale di un accordo maggiore. Per un accordo minore è sufficiente suonare la fondamentale e la terza minore (p.es. Do e Mib). Per la settima è sufficiente suonare la fondamentale e la settima (p.es. Do e Sib, sopra o sotto la fondamentale).

FINGERED 1: Suonate almeno tre note affinché l'accordo venga riconosciuto. Suonando meno di tre note il giro armonico non cambia, e le note suonate con la mano sinistra vengono considerate 'note sparse'.

FINGERED 2: Suonate almeno tre note per far eseguire i pattern programmati. Suonando solo una o due note l'arranger riconosce l'accordo, ma esegue solo un accompagnamento a note sparse, oscillante tra le due note suonate.

FREE 1: L'accordo viene riconosciuto in qualsiasi parte della tastiera, anche suonato dalla mano destra o con due mani. L'accordo deve essere costituito da un minimo di tre note. Per non essere considerate parte dell'accordo, le note della melodia devono trovarsi ad oltre una quinta (sette semitoni) dalla nota più alta dell'accordo. Free 1 riconosce fino a 4 note.

FREE 2: Come sopra. Vengono riconosciute fino a 6 note.

L'opzione selezionato può essere memorizzato nei Performance.

Nota: *La sigla dell'accordo riconosciuto appare nella pagina principale del modo Style/Performance. Se l'accordo non è riconosciuto, viene mostrata la sigla della nota più bassa, seguita di una serie di asterischi. Per esempio «C***** ».*

Note: *Perchè l'accordo sia riconosciuto, (e la sigla mostrata nel display), il pulsante Arrange On/Off deve essere acceso.*

DYNAMIC ARRANGE

Con Dynamic Arrange attivo, il volume dell'accompagnamento può essere controllato con la dinamica dell'accordo. Se si suona piano l'accordo il volume delle tracce di accompagnamento diminuisce, se si suona forte il volume aumenta.

Quando è spento (Off), il volume dell'accompagnamento resta invariato con cambi di dinamica dell'accordo.

AUTOBACKING

Se Autobacking è attivo, l'accompagnamento cambia esattamente nel momento in cui viene suonato un accordo, senza lasciare 'vuoti' nel pattern.

Se Autobacking è disattivato, una volta suonato l'accordo l'accompagnamento cambia solo quando vengono suonate le note successive del pattern.

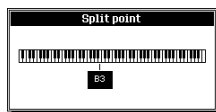
MODIFICARE IL PUNTO DI SPLIT

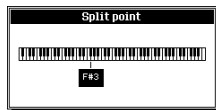
Lo Split Point è;

(a) il punto di divisione della tastiera negli assetti Upper/Lower e Multi;

(b) il punto al di sotto del quale normalmente si possono suonare gli accordi per il controllo dell'accompagnamento automatico (*con i modi di riconoscimento Fingered e One Finger*).

Lo Split Point appare nella pagina principale, come opzione selezionabile con il tasto funzione F7 o F8. Naturalmente è possibile modificarlo.

1. Nella schermata principale Style/Real Time, premete il tasto funzione F7 o F8 per aprire la finestra di dialogo «Split Point».

2. Ruotate il DIAL o suonate la nota più acuta della parte Lower per modificare lo Split Point.

   Il nuovo Split Point apparirà nella finestra di dialogo. Se la nota è sbagliata, suonate un'altra nota.

3. Premete ENTER per confermare il nuovo Split Point, o ESCAPE per annullare l'operazione.

   Se premete ENTER, l'indicazione «Split Point» nella pagina principale mostra il nuovo punto di divisione della tastiera. Se premete ESCAPE lo Split Point originale non cambia.

Nota: *Lo Split Point è un parametro generale, non appartenente alla Performance, che rimane in memoria anche a strumento spento. La programmazione viene perduta quando si esegue un «Reset All» o quando la RAM tamponata si cancella per esaurimento della batteria.*

Gli User Style

I quattro pulsanti USER (1, 2, 3 e 4) della sezione STYLE GROUPS richiamano gli Style programmabili (USER), locazioni libere nelle quali potete registrare i vostri arrangiamenti personali. Fino a 32 Style User possono risiedere in memoria, 8 per ciascun pulsante USER.

Potete creare un nuovo Style registrando ogni sua parte, oppure modificando una copia di uno Style già esistente. Questa seconda possibilità è descritta nella sezione Edit Style a pagina 5.14 di questo capitolo.

Gli Style USER possono essere caricati in memoria da dischetto (nelle locazioni 1, 2, 3 e 4), oppure essere salvati su dischetto o Hard disk, come già spiegato nel capitolo Disk, a pagina 4.6 della Guida Pratica.

Importante: *I quattro banchi 2 di ciascuna locazione USER sono banchi Flash a disposizione della Generalmusic per il caricamento dei Flash Style.*

LA STRUTTURA DI BASE DI UNO STYLE

Gli Style eseguono accompagnamenti automatici basati sul sistema degli accordi. In particolare gli accordi Major (maggiore), Minor (minore) e 7th (settima), generano tre arrangiamenti completamente diversi.

Ogni accompagnamento Major, Minor e 7th, si divide in quattro Variazioni. Ogni Variazione, a sua volta, si divide in elementi diversi: Basic, Intro, Fill, Ending. Questi quattro elementi costituiscono la base della struttura di ogni Style, consistente in 48 brevi frasi, o “Riff”.

COS’È UN RIFF?

Un Riff è una frase musicale adatta a suonare ciclicamente. Infatti, suonando con gli Style, sentirai suonare brevi sequenze che si ripetono ciclicamente.

La Tabella seguente mostra tutti i Riff che formano uno Style.

Il Riff “basic” è la frase principale dello Style, che viene ripetuto continuamente fino a quando non viene premuto lo Stop, o fino a quando non viene interrotto da un Fill, un Intro o un Ending.

I Fill, gli Intro e gli Ending vengono eseguiti premendo i relativi pulsanti FILL, INTRO, ed ENDING.

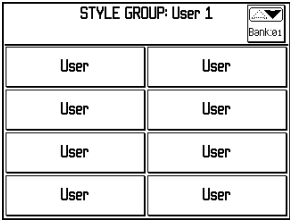
La lunghezza di un Riff può variare da un minimo di 1 misura, fino ad un massimo di 16 misure.

Ogni Riff può contenere fino a 8 tracce: Drums, Bass, Acc1, Acc2, Acc3, Acc4, Acc5, Acc6.

Var1	**Var2**	**Var3**	**Var4**
Basic Major	Basic Major	Basic Major	Basic Major
Basic Minor	Basic Minor	Basic Minor	Basic Minor
Basic 7th	Basic 7th	Basic 7th	Basic 7th
Fill Major	Fill Major	Fill Major	Fill Major
Fill Minor	Fill Minor	Fill Minor	Fill Minor
Fill 7th	Fill 7th	Fill 7th	Fill 7th
Intro Major	Intro Major	Intro Major	Intro Major
Intro Minor	Intro Minor	Intro Minor	Intro Minor
Intro 7th	Intro 7th	Intro 7th	Intro 7th
End Major	End Major	End Major	End Major
End Minor	End Minor	End Minor	End Minor
End 7th	End 7th	End 7th	End 7th

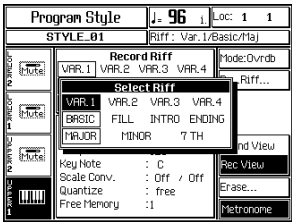
I Riff degli Style

REGISTRAZIONE

1. Premete uno dei pulsanti USER e selezionate una locazione libera (User) per creare un nuovo Style.

2. Si aprirà una finestra di dialogo che vi invita a creare un nuovo Style..

Creare un nuovo Style. F1 conferma, F5 annulla.

3. Premete F1 («Ok»).

   Si aprirà la pagina «Record View» e in sovrapposizione verrà attivata anche la finestra «Select Riff»:

4. Selezionate la Variazione, (VAR 1, VAR 2, VAR 3, VAR 4), sezione, (BASIC, FILL, INTRO, ENDING), e accordo, (MAJOR, MINOR, 7TH), con i tasti cursore e premete ENTER per confermare.

   Il LED sul pulsante RECORD si accenderà e la pagina «Record View» andrà in negativo.

5. Selezionate e mettete in «record» la traccia da registrare. Solitamente, si seleziona la traccia "Drums".

   Premete il tasto funzione corrispondente per attivare la traccia per la registrazione. Solo le tracce che mostrano l'icona di record vengono registrate:

6. Premete START/STOP per avviare la registrazione.

   Inizierà una misura di 'conto alla rovescia' (visualizzato sotto la sezione Metronome del display), ed il metronomo batterà il tempo con un 'tic'.

   Se preferite di registrare senza metronomo, potete disattivarlo con il corrispondente tasto funzione F8.

7. Iniziate a suonare al termine della misura di conto alla rovescia.

   La registrazione avviene in ciclo: giunti al termine del riff si riparte dall'inizio. Il numero di misure registrate dipenderà dall'impostazione nel parametro "Measure" della videata "RecView" (in questo caso 2).

8. Terminata la registrazione della prima traccia, fermate la registrazione con START/STOP.

   La traccia rimarrà in modo "record", permettendovi di aggiungere dei nuovi eventi, sem-

plicemente premendo Start/Stop e suonando. I nuovi eventi verranno aggiunti a quelli esistenti (Overdub). Fermate la registrazione di nuovi eventi premendo di nuovo lo Start/Stop.

9. Confermate la registrazione ponendo la traccia i modo «seq-play» con il tasto funzione corrispondente.

   Nella colonna a sinistra comparirà l'icona «seq-play».

10. Selezionate un'altra traccia da registrare e ripetete la procedura per altre tracce fino a quando avete registrato tutti i Riff desiderati per il vs. Style.

    Ricordatevi sempre di confermare le tracce registrate, onde evitare aggiungere involontariamente degli eventi nuovi alle tracce già registrare mentre state registrando una traccia nuova.

11. Quando avete terminato tutto, premete RECORD per uscire dal modo «Record».

    Il LED sul pulsante RECORD si spegnerà e nel display comparirà la videata del nuovo Style.

IL RIPRISTINO DELLA MEMORIA DEGLI STYLE USER

Se la RAM dedicata all'archiviazione degli Style User è piena e non c'è più spazio per registrare uno Style nuovo, potete avvalervi di un sistema veloce e semplice per cancellare tutti i dati presenti in memoria per liberarla per altri Style: la funzione Restore Style.

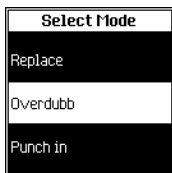
Nel capitolo GENERAL, a pagina 8.8, troverete tutte le informazioni riguardanti RESTORE e tutte le opzioni di ripristino disponibili.

Naturalmente, dovete prima ricordare di salvare tutti gli Style User presenti in RAM su dischetto o nell'Hard disk prima di procedere con il ripristino della memoria degli Style.

La pagina «Record View»

In questa videata sono diversi parametri che gestiscono le impostazioni iniziali, prima della registrazione vera e propria dello Style ed il suo playback.

MODE... (F1)

Apre la finestra di dialogo «Select Mode», in cui si può selezionare diverse modalità di registrazione:

Replace - Le note registrate sostituiscono quelle già presenti nelle tracce in record. Al termine di un ciclo di registrazione l'opzione passa a Overdub.

Overdubb - Le note registrate si uniscono a quelle già presenti nelle tracce in record.

Punch In/Out - L'inserimento "forzato" di una correzione senza dover ripetere la registrazione. La registrazione viene attivata da un pedale programmato per il Punch (in «Edit Controls»).

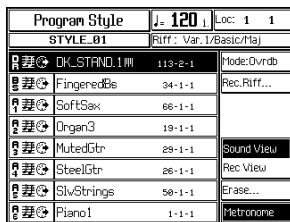
Avviate la registrazione con PLAY. Quando il riff arriva al punto in cui volete iniziare a registrare premete il pedale e suonate. La registrazione avverrà in modo Replace. Rilasciate il pedale quando avete finito di registrare.

REC RIFF... (F2)

Apre una finestra di dialogo (SELECT RIFF) in cui scegliere il riff da porre in registrazione.

Scegliete Variation, sezione e accordo con i tasti cursore. Premete ENTER per confermare.

SOUND VIEW (F5)

Richiama la pagina «Sound View», in cui è possibile vedere e cambiare i suoni della Performance.

REC VIEW (F6)

Richiama la pagina «Record View», che permette di controllare i parametri di registrazione/esecuzione.

ERASE... (F7)

Cancellazione di traccia, riff, variation o Style.

Track - Cancella la traccia selezionata.

Riff - Cancella il riff corrente.

Variation - Cancella la variation corrente.

Style - Cancella l'intero Style.

METRONOME (F8)

Attiva/disattiva il clic del metronomo.

TIME SIGNATURE

Determina la suddivisione della misura, valida per l'intero Style. Può essere modificata solo prima di iniziare a registrare. Quando nello Style si è registrata anche una sola nota non è più possibile modificare il Time Signature.

MEASURES

Selezione la lunghezza del riff in misure (max 16).

TEMPO

Imposta la velocità di esecuzione, tempo metronomico. Valido per l'intero Style.

KEY NOTE

Imposta la tonalità di riferimento. Indica la tonalità in cui si registra il riff originale. Suonando l'accordo indicato il riff verrà eseguito esattamente come è stato registrato. Suonando altri accordi il riff verrà trasposto.

SCALE CONVERSION

Se registrate l'accompagnamento di uno Style basato sull'accordo Maggiore, l'arranger di **WK6/8SE** si adatta automaticamente con accordi di minore e settima attraverso un meccanismo di conversione. Questo automatismo vi permette di accorciare i tempi di registrazione degli Style User. Per esempio, se registrate uno Style basato sul solo Riff Maggiore, quando suonate con lo stesso Style usando gli accordi di minore e di settima, l'arranger applica un appropriato aggiustamento dell'accompagnamento per adattarlo agli accordi diversi. Comunque, in termini armonici, questo tipo di semplificazione può creare degli errori quando si tratta di usare degli accordi a struttura più complessa. Per risolvere questo problema, lo Scale Converter di **WK6/8SE** permette di scegliere tra alcuni sistemi di conversione degli accordi, basati su algoritmi, in modo da rendere più musicale la conversione.

Potete programmare il solo Major e attivare la conversione di scala per gli altri due accordi (Minor e 7th). Se in seguito vorrete programmare anche quei riff, la Scale Conversion verrà semplicemente ignorata dallo strumento. Il parametro presenta due parti modificabili, corrispondenti ai due accordi complementari a quello in registrazione.

Le tabelle riportate alla fine dei questo capitolo mostrano il modo in cui lo Scale Converter si comporta, sia nello stato di Off, sia per gli accordi di minore e di settima. Diverse soluzioni per ciascun accordo sono disponibili.

Nelle pagine 5.12 e 5.13 di questo capitolo troverete le tabelle Scale Conversion.

QUANTIZE

Provvede per la correzione automatica degli errori ritmici direttamente in fase di registrazione. Si possono selezionare valori normali, terzinati, swing.

Valore	Quantizzazione
1/4	♩
1/8	♪
1/12	♪ terzina
1/16	𝅘𝅥𝅯
1/24	𝅘𝅥𝅯 terzina
1/32	𝅘𝅥𝅰
1/48	𝅘𝅥𝅰 terzina
1/64	(1/64)
1/96	(1/64 terzina)
free	nessuna quantizzazione
1/8 B...F*	♩. ♪ (swing)
1/16 B...F*	♪. 𝅘𝅥𝅯 (swing)
free	nessuna quantizzazione

* B … F indicano un aggiustamento dei valori di Swing.

FREE MEMORY (NON MODIFICABILE)

Spazio rimanente per la registrazione del riff. Ogni riff può occupare fino a 30.000 byte (30 kilobyte).

Se la RAM contiene già molti dati, durante la registrazione potrebbe apparire il messaggio «Memory Full», che avverte che la RAM è piena e non si potrà continuare a registrare. La registrazione verrà interrotta.

Per ottenere maggiore spazio in RAM, disattivate la funzione UNDO.

TABELLE SCALE CONVERTER

Le tabelle si riferiscono alla configurazione dei “pattern” degli accordi e della parte del basso, suonati nella tonalità di Do, e mostrano quali note vengono convertite. I cambiamenti sono espressi in semitoni e pertanto, se la nota di Do mostra un cambio di –2, significa che ogni nota di Do nel pattern dello Style viene convertita di –2 semitoni (Sib). Le note non convertite sono ‘in bianco’.

Scale Converter OFF: C Major riff –> C 7th riff

		C#		D#			F#		G#		A#	
	C		D		E	F		G		A		B
accomp.	–2									+1		–1
bass										+1		–1

Scale Converter OFF: C Major riff –> C minor riff

		C#		D#			F#		G#		A#	
	C		D		E	F		G		A		B
accomp.					–1					+1		–1
bass					–1					+1		–1

Scale Converter attivo: C Major riff –> C 7th riff

		C#		D#			F#		G#		A#	
	C		D		E	F		G		A		B
7th 1 accomp.	–2											
7th 1 bass												
7th 2 accomp.	–2											–1
7th 2 bass												–1
7th 3 accomp.	–2									+1		
7th 3 bass										+1		
7th 4 accomp.	–2											
7th 4 bass												

Scale Converter attivo: C Major riff –> C minor riff

	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
min 1 accomp.					–1							
min 1 bass					–1							
min 2 accomp.					–1							–1
min 2 bass					–1							–1
min 3 accomp.					–1					+1		
min 3 bass					–1					+1		
min 4 accomp.				–1	–1							
min 4 bass				–1	–1							
min 5 accomp.				–1	–1							–1
min 5 bass				–1	–1							–1
min 6 accomp.				–1	–1					+1		
min 6 bass				–1	–1					+1		
min 7 accomp.				–1	–1				–1	–1		
min 7 bass				–1	–1				–1	–1		

ACCORDI COMPLESSI

La conversione degli accordi più complessi segue una logica simile a quella applicata agli accordi standard (Maggiore, minore, settima) di cui sopra.

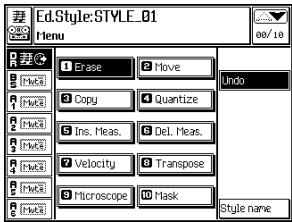
L’utente è, pertanto, invitato a sperimentare con lo Scale Converter affinché trovi la conversione più adatta allo Style in registrazione.

Edit Style

Dopo la registrazione di uno User Style, ogni suo riff può essere modificato usando le funzioni sotto il MENU EDIT STYLE. Con uno Style User, tutte le funzioni nel menu saranno disponibili. Se, invece, selezionate uno Style ROM, sarà disponibile solo la funzione COPY.

ACCESSO ALL'AMBIENTE EDIT STYLE

Con lo strumento posto in modo Style/RealTime, selezionate lo Style User da modificare.

Premete il pulsante ST/SONG (nella sezione EDIT/NUMBERS) per accedere al menu principale EDIT STYLE.

La prima volta apparirà il menu principale (main menu, pagina 00), le volte successive l'ultima pagina in cui si è lavorato.

IL MENU DI EDIT STYLE

Il menu dell'ambiente EDIT STYLE comprende 10 funzioni di edit, ovvero "Moduli", o "Editor":

Erase, Move, Copy, Quantize, Insert Measure, Delete Measure, Velocity, Transpose, Microscope, Mask.

Ci sono anche due opzioni attivate con i corrispondenti tasti funzioni: Undo (annullare) e Style name (nome Style).

USCITA DA EDIT STYLE

Per uscire dall'ambiente Edit Style premete ESCAPE (una o due volte, a seconda del livello in cui vi trovate).

Per uscire senza chiudere la pagina di edit premete il pulsante ST/SONG. Per passare ad un altro ambiente di edit usate i pulsanti di scorrimento pagina +/– PAGE (▲▼).

LE OPZIONI DELL'AMBIENTE EDIT STYLE

UNDO (F2)

Se selezionato (in negativo), la funzione UNDO (annulla) è abilitata. La funzione Undo annulla l'ultima operazione o l'ultima serie di operazioni. La funzione Undo consuma esattamente la stessa RAM dello Style. Se si è a corto di spazio in RAM è meglio disattivare l'Undo.

Premete il pulsante UNDO posto sul pannello frontale per eseguire l'undo dell'ultima operazione effettuata.

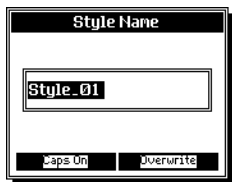
Apparirà una finestra di dialogo invitandovi di riconfermare l'operazione con ENTER or cancellare con ESCAPE.

Se UNDO è disabilitato, premendo il pulsante UNDO e confermando con ENTER, si attiverà il seguente messaggio:

L'utilità UNDO è disabilitata.

Premete ESCAPE per cancellare il messaggio e ripetete l'Execute Undo con UNDO abilitato.

STYLE NAME (F8)

Modifica il nome dello Style. È attivo solo con gli Style USER, dato che il nome degli Style ROM non può essere modificato.

Il metodo di inserimento dei caratteri è descritto nella sezione «Inserimento Testo» a pagina 1.4 della Guida Rapida. Potete spostare il cursore con i tasti funzione o il DIAL. Inserite i caratteri con i tasti della tastiera.

INDICAZIONE «EMPTY TRACK» - PRESENZA DI NOTE NELLE TRACCE

La presenza di note nella traccia è indicata dall'icona di seq-play:

In modo play questa icona di stato indica la presenza di note nella traccia in almeno un riff dello Style. Se nel riff corrente la traccia non contiene note, in basso nel display apparirà l'indicazione «Empty track».

–Empty Track–

In modo registrazione (record) si lavora direttamente su un riff, e l'icona di seq-play indicherà la presenza di note nella traccia, ma solo nel riff in registrazione.

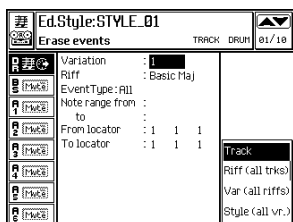
PROCEDURA DI EDIT

1. Premete ST./SONG per entrare in «Edit Style». Apparirà il menu principale.
2. Nel menu principale selezionate un modulo di edit con il DIAL o i tasti cursore. È possibile accedere ad un modulo anche specificando il relativo numero con la tastierina numerica (con il LED del tasto KEYPAD acceso).
3. Premete ENTER per aprire il modulo.
4. Selezionate l'opzione desiderata con i tasti funzione.
5. Selezionate i parametri con i tasti cursore. Modificate il parametro con il DIAL o la tastierina numerica (con il LED del tasto KEYPAD acceso).
6. Confermate le operazioni con ENTER.
7. Passate ad un altro modulo con i tasti +/– Page (▲▼). Oppure tornate al menu principale con ESCAPE e selezionate l'altro modulo

Erase

Cancellazione di eventi.

ERASE TRACK (F5)

Consente di cancellare eventi da una singola Traccia dello Style.

PARAMETRI:

Variation: Seleziona una delle 4 Variation. Si possono scegliere solo le Variation che hanno almeno un riff registrato.

Riff: Seleziona uno dei riff della Variation selezionata. Si possono scegliere solo i riff esistenti. Se lo Style è vuoto apparirà la dicitura «No Riff»..

Event type: Seleziona il tipo di evento da cancellare. L'opzione «Duplicate note» elimina la nota con dinamica minore quando due note della stessa altezza iniziano alla stessa posizione.

Opzioni: All, Duplicate note, Note, Pitch Bend, Mono touch, Poly touch, Velocity Off, ProgramChange, ControlChange 00...31, ControlChange 64...127.

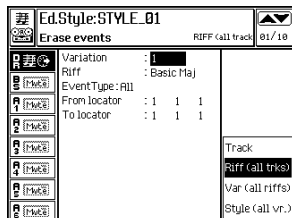
Note range from... to...: Imposta i limiti alto e basso alle note da cancellare. Per cancellare un solo strumento percussivo dalla traccia di Drum, assegnate la stessa nota come limite alto e basso. Per esempio, per cancellare il rullante (D2 [Re2]) i limiti devono essere «Note range from D2 to D2».

Valori assegnabili: C-1 ... G9.

From locator... To locator...: Determina il punto iniziale e punto finale della parte da cancellare. È possibile specificare misura, quarto e 'tic'.

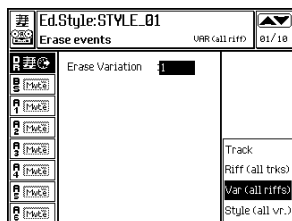
Valori assegnabili: compresi entro i limiti effettivi del riff. Non è possibile indicare un punto successivo al punto finale del riff.

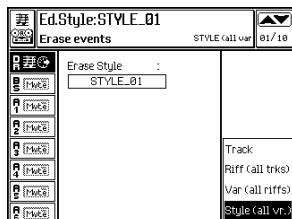
ERASE RIFF (F6)

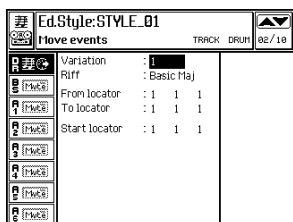
Questa opzione permette di cancellare tutte le tracce di un Riff.

PARAMETRI:

Identici all'opzione ERASE TRACK, ma senza il parametro, "Note Range From...To...".

ERASE VARIATION (F7)

Cancellazione di una variazione dello Style.

ERASE STYLE (F8)

Cancellazione dell'intero Style.

Move

Spostamento degli eventi da un punto all'altro della traccia selezionata.

PARAMETRI:

Variation: Seleziona una delle 4 Variation. Si possono scegliere solo le Variation che hanno almeno un riff registrato.

Riff: Seleziona uno dei riff della Variation selezionata. Si possono scegliere solo i riff esistenti. Se lo Style è vuoto apparirà la dicitura «No Riff».

From locator... To locator...: Imposta il punto iniziale e punto finale della parte da spostare. È possibile specificare misura, quarto e 'tic'.

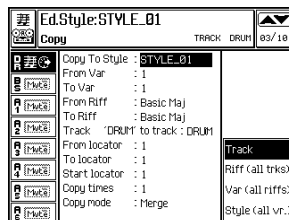
Valori assegnabili: compresi entro i limiti effettivi del riff. Non è possibile indicare un punto successivo al punto finale del riff.

Start Locator: Imposta la nuova posizione della parte spostata.

Valori assegnabili: qualsiasi punto compreso all'interno del riff.

Copy

Copia di eventi da una singola traccia o da tutte le tracce.

COPY TRACK (F5)

PARAMETRI:

Copy to Style...: Seleziona lo Style in cui copiare la parte selezionata dello Style corrente.
Valori assegnabili: qualsiasi Style USER.

From var... to var...: Seleziona il Variation di origine e destinazione della copia.
Valori assegnabili: 1 ... 4.

From riff... to riff...: Seleziona il Riff di origine e la destinazione della copia. Per esempio, è possibile copiare i pattern di un riff Basic Major in un riff Fill Minor.
Valori assegnabili: qualsiasi riff.

Track... to track...: Specifica le Tracce di origine e destinazione della copia. La parte «From track...» mostra la traccia selezionata con i tasti funzione A...H. La parte «To track...» va modificata con il DIAL.
Valori assegnabili: qualsiasi traccia dell'accompagnamento (9...16).

From locator... To locator...: Imposta il punto iniziale e finale della parte da copiare. Si può indicare solo la misura.
Valori assegnabili: compresi entro i limiti effettivi del riff.

Start locator: Imposta la nuova posizione della parte copiata.
Valori assegnabili: compresi entro i limiti effettivi del riff di destinazione.

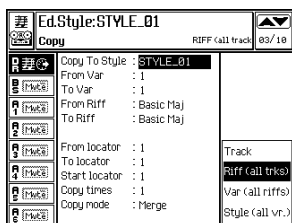
Copy times: Determina il numero di copie consecutive. Ogni copia inizia esattamente dove finisce la copia precedente.

Valori assegnabili: dipende dalla lunghezza del riff. La copia non deve oltrepassare la lunghezza del riff.

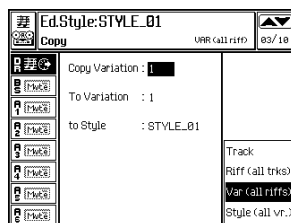
Copy mode: Seleziona il metodo di copia. «Merge» unisce gli eventi in copia a quelli già presenti a destinazione. «Replace» sostituisce gli eventi in copia a quelli già presenti a destinazione.

Opzioni: Merge, Replace.

COPY RIFF (F6)

Permette di copiare tutte le tracce di un Riff.

PARAMETRI:

Identici all'opzione COPY TRACK ma senza il parametro Track to Track.

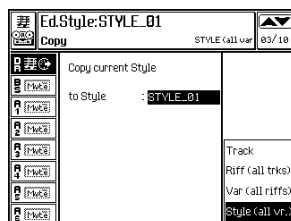
COPY VARIATION (F7)

PARAMETRI:

Copy Variation... to Variation...: Specifica l'origine e destinazione della Variation da copiare interamente (opzione «Var (all riffs)»).

Valori assegnabili: 1 ... 4.

To Style...: Seleziona lo Style di destinazione della copia.

Valori assegnabili: uno qualsiasi degli Style USER.

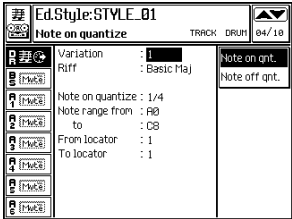
COPY STYLE (F8)

PARAMETRO:

Seleziona la locazione USER in cui copiare l'intero Style corrente (opzione «Style [all Vars]»).

Quantize

Quantizzazione - un auto-correttore degli errori ritmici.

NOTE ON QUANTIZE (F1)

Quantizzazione del punto di attacco delle note (punto di Note On).

PARAMETRI:

Variation: Seleziona una delle 4 Variation. Si possono scegliere solo le Variation esistenti (cioè con almeno un riff registrato).

Riff: Seleziona uno dei riff della Variation selezionata. Si possono scegliere solo i riff esistenti. Se lo Style è vuoto apparirà la dicitura «No Riff».

Note On Quantize: Seleziona il valore di quantizzazione sul Note On.

Value	Quantization
1/4	♩
1/8	♪
1/12	♪ terzina
1/16	𝅘𝅥𝅯
1/24	𝅘𝅥𝅯 terzina
1/32	𝅘𝅥𝅰
1/48	𝅘𝅥𝅰 terzina
1/64	(1/64)
1/96	(1/64 terzina)
free	nessuna quantizzazione
1/8 B...F*	♩ ♪ (swing)
1/16 B...F*	♪. 𝅘𝅥𝅯 (swing)
free	nessuna quantizzazione

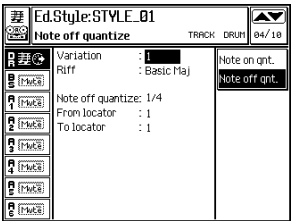
Note range from... to... : Imposta i limiti alto e basso alle note da quantizzare. Per quantizzare un solo strumento percussivo della traccia di Drum assegna la stessa nota come limite alto e basso. Per esempio, per quantizzare il rullante (D2 [Re2]) i limiti devono essere «Note range from D2 to D2».

Valori assegnabili: C-1 ... G9.

From locator... To locator...: Punto iniziale e finale della parte da quantizzare. È possibile indicare solo la misura.

Valori assegnabili: compresi entro i limiti effettivi del riff.

NOTE OFF QUANTIZE (F2)

Quantizzazione del punto finale delle note (punto di Note Off). Eseguire una quantizzazione di Note Off dopo una quantizzazione di Note On modifica la durata delle note, adeguandola alla griglia di quantizzazione.

PARAMETRI:

Note Off Quantize: Valore di quantizzazione sul Note Off.

Tutte gli altri parametri analoghi al Note On Quantize.

***** B … F indicate an adjustment of the Swing feel.

Insert Measures

Inserimento misure. La parte di riff successiva al punto di inserimento viene spostata in avanti del numero di misure inserito. La lunghezza del riff cambia.

PARAMETRI

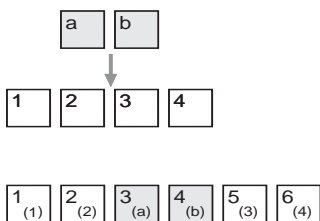
Variation: Seleziona una delle 4 Variation. Si possono scegliere solo le Variation esistenti (cioè con almeno un riff registrato).

Riff: Seleziona uno dei riff della Variation selezionata. Si possono scegliere solo i riff esistenti. Se lo Style è vuoto apparirà la dicitura «No Riff».

Measures to insert: Specifica il numero di misure da inserire.

Valori assegnabili: dipendenti dalla lunghezza del riff (max 16 misure).

Insert from locator: Specifica la misura a partire dalla quale vengono inserite le nuove misure.

Valori assegnabili: dalla prima misura del riff, alla prima misura successiva all'ultima misura riff (inserimento in coda).

Esempio di Insert Measure. Due misure vengono inserite alla misura 3. Misura 3 e successive vengono spostate in avanti.

Delete measures

Cancellazione misure. Le misure successive vengono portate indietro e unite alle misure precedenti il punto di cancellazione.

PARAMETRI:

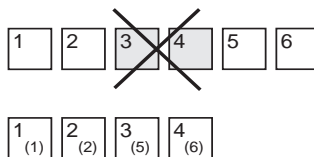
Variation: Seleziona una delle 4 Variation. Si possono scegliere solo le Variation con almeno un riff registrato.

Riff: Seleziona uno dei riff della Variation selezionata. Si possono scegliere solo i riff esistenti. Se lo Style è vuoto apparirà la dicitura «No Riff».

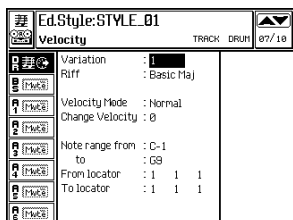
Measures to delete: Specifica il numero di misure da cancellare.

Valori assegnabili: un numero che non superi la lunghezza del riff. Per esempio se il riff è lungo 4 misure, il massimo valore assegnabile è 4.

Delete from locator: Indica la prima delle misure da cancellare.

Valori assegnabili: compresi entro i limiti effettivi del riff. Dipende dal parametro precedente.

Esempio di Delete measure. Misure 3 e 4 vengono cancellate. tutte le misure successive vengono spostate verso l'inizio del Riff.

Velocity

Modifica della dinamica (o Velocity). La dinamica è la velocità o intensità con cui viene suonata una nota. Normalmente, ad una maggiore dinamica corrisponde un volume maggiore. La dinamica ha influenza anche sul filtro di molti suoni, quindi sulla loro maggiore o minore brillantezza.

PARAMETRI

Variation: Seleziona una delle 4 Variation. Si possono scegliere solo le Variation con almeno un riff registrato.

Riff: Seleziona uno dei riff della Variation selezionata. Si possono scegliere solo i riff esistenti. Se lo Style è vuoto apparirà la dicitura «No Riff».

Velocity mode: Dispone di due modi operativi per modificare il funzionamento della funzione «Change Velocity».

Normal - Viene aggiunto o sottratto alla dinamica delle note il valore indicato in «Change Velocity».

Fixed - La dinamica delle note viene portata al valore indicato in «Change Velocity».

Change Velocity: Valore di modifica della dinamica. Il significato del parametro dipende dall'opzione scelta in «Velocity mode».

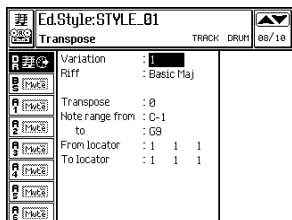
Note range from... to...: Imposta i limiti alto e basso alle note da modificare. Per modificare la dinamica di un solo strumento percussivo della traccia di Drum assegna la stessa nota come limite alto e basso. Per esempio, per modificare la dinamica del rullante (D2 [Re2]) i limiti devono essere «Note range from D2 to D2».

Valori assegnabili: C-1 ... G9.

From locator... To locator...: Determina il punto iniziale e punto finale della parte su cui intervenire. È possibile specificare misura, quarto e 'tic'.

Valori assegnabili: compresi entro i limiti effettivi del riff.

Transpose

Trasposizione per semitoni.

PARAMETRI:

Variation: Seleziona una delle 4 Variation. Si possono scegliere solo le Variation con almeno un riff registrato.

Riff: Seleziona uno dei riff della Variation selezionata. Si possono scegliere solo i riff esistenti. Se lo Style è vuoto apparirà la dicitura «No Riff».

Transpose: Seleziona il valore di trasposizione (in semitoni).

Valori assegnabili: -64 ... +64.

Note range from... to...: Imposta i limiti alto e basso alle note da trasporre. Per trasporre un solo strumento percussivo della traccia di Drum assegna la stessa nota come limite alto e basso. Per esempio, per trasporre il rullante (D2 [Re2]) i limiti devono essere «Note range from D2 to D2».

Valori assegnabili: C-1 ... G9.

From locator... To locator...: Determina il punto iniziale e punto finale della parte su cui intervenire. È possibile specificare misura, quarto e 'tic'.

Valori assegnabili: compresi entro i limiti effettivi del riff.

Microscope

L'edit microscopico permette di modificare ogni singolo evento registrato nelle tracce. Gli eventi registrati nella traccia sono elencati nella Event List (lista degli eventi al centro del display).

ACCESSO ALL'EDIT DEGLI EVENTI

1. Selezionate la traccia di cui volete visualizzare gli eventi nella Event List e spostatevi attraverso gli eventi con i tasti cursore ▲/▼. Le note selezionate verranno suonate per una verifica immediata.
2. Selezionate il parametro da modificare con i tasti cursore ◀/▶.
3. Modificate il parametro selezionato con il DIAL.

EVENTI E PARAMETRI MODIFICABILI

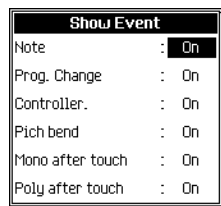
La colonna «Status» indica il tipo di evento. Di ogni evento si possono modificare uno o più parametri. Gli eventi e i loro parametri sono elencati nella tabella nella pagina seguente.

SELECT RIFF... (F1)

Selezionate il riff da porre in edit. Nella finestra di dialogo selezionate la variation e il riff.

SHOW... (F2)

Apre una finestra di dialogo in cui è possibile scegliere gli eventi da visualizzare nella Event List.

Show Event	
Note	: On
Prog. Change	: On
Controller.	: On
Pich bend	: On
Mono after touch	: On
Poly after touch	: On

Imposta i parametri e premete ENTER.

Ponete a «Off» gli eventi da nascondere.

INS: (X) (F3)

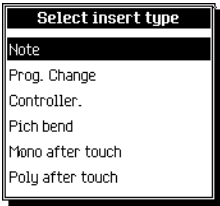
Inserisce alla posizione del cursore un evento del tipo indicato. Per posizionare esattamente l'evento inserito, modificate il suo locatore (parametri a sinistra dello «Status»).

Gli eventi vengono inseriti con i valori di default seguenti.

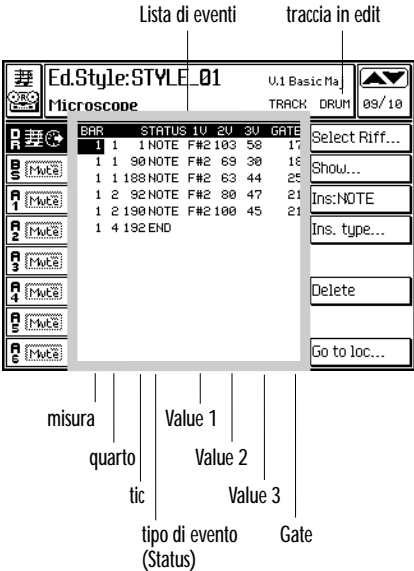
Status	1V	2V	3V	Gate
Note:	C4	64	64	128
P. Ch	1	1	1	
Contr.	1	0	----	
P.Bend	0	64	----	
M.Tch	0	----		
P.Tch	C4	0	----	

Dopo l'inserimento dell'evento, modificate i parametri relativi a seconda delle esigenze.

INS TYPE... (F4)

Apre una finestra di dialogo in cui potete scegliere il tipo di evento da inserire manualmente con la funzione «Ins: (x)».

Scegli il tipo di evento e premi ENTER.

DELETE (F6)

Cancella l'evento selezionato.

CATCH LOCATOR (F7)

Seleziona l'evento che sta suonando, oppure l'evento immediatamente successivo alla posizione corrente del riff.

GO TO LOC... (F8)

Porta il cursore al primo evento della misura indicata. Il numero può essere inserito con il DIAL.

Specifica il locatore e premi ENTER per conferma.

TABELLA EVENTI MIRCOSCOPE E RELATIVI PARAMETRI

STATUS	VALUE 1	VALUE 2	VALUE 3	GATE
Note	Nome della nota [C–1 … G9]	Dinamica (o Key On Velocity) [1 … 127]	Dinamica di rilascio (o Key Off Velocity) [1 … 127]	Lunghezza della nota indicata in 'tic' o impulso del sequencer (q=192) [0 … 63323]
Program Change	Messaggio di Program change. Il PC contenuto nella traccia e visualizzabile in Microscope ha priorità sul PC registrato nella Performance. [1 … 128]	Messaggio di Bank Select MSB. Per selezionare i banchi di WK6/8SE, si utilizzano i numeri 1 … 16 [1 … 128]	Messaggio di Bank Select LSB Non è necessario per selezionare i suoni di WK6/8SE. [1 … 128]	
Control Change	Tipo di Control Change (o MIDI Controller). Esempio: CC00 = BankSelect MSB, CC32 = BankSelect LSB, CC01 = Modulation, CC07 = Volume [1 … 128]	Valore del Control Change		
Pitch Bend	Valore LSB (Least Significant Byte). [0= Off, 1…127 = On]	Valore MSB (Most Significant Byte). Effettivo valore di bending. [0…63 = in giù 64 = neutra 65…127 = in su]		
Mono Touch	Intensità dell' Aftertouch di canale [0 … 127]			
Poly Touch	Nota a cui applica l'Aftertouch. [C–1 … G9]	Intensità dell' Aftertouch di nota [0 … 127]		

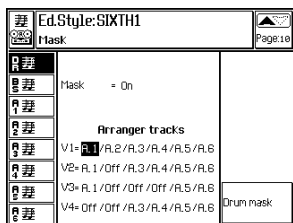
Mask

La funzione Mask (maschera) permette di programmare le sezioni Basic di due sole variation (2 e 4) per ottenere automaticamente anche le sezioni Basic delle altre due variation (1 e 3).

Il Basic della variation 2 genera il Basic delle variation 1 e 2. Il Basic della variation 4 genera il Basic delle variation 3 e 4. Per ottenere i risultati migliori, registrate le Variation con tutte le tracce dell'accompagnamento (Acc 1, 2, 3, 4, 5, 6), comprese quelle del Drum e del Bass.

L'idea è quella di ridurre i tempi di registrazione, registrando 2 variation per poi sfruttare gli automatismi per creare uno Style con 4 variation. Poi, mediante la funzione Arranger Track (vedi sotto), potete mascherare le sezioni di accompagnamento delle variation per diminuire il contenuto strumentale. È particolarmente utile programmare le variation con complessità crescente: la variation 1 sarà la più semplice, la variation 4 la più complessa.

Programma anche Intro, Ending e Fill delle 4 variation per avere uno Style completo.

Ed.Style:SIXTH1
Mask
Page:10
DR
BS
A1
A2
A3
A4
A5
A6
Mask = On
Arranger tracks
V1= A.1/A.2/A.3/A.4/A.5/A.6
V2= A.1/Off/A.3/A.4/A.5/A.6
V3= A.1/Off/Off/Off/A.5/A.6
V4= Off/Off/A.3/A.4/A.5/A.6
Drum mask

PARAMETRI

Mask: Attiva la funzione Mask. Quando il Mask è attivo (ON) il Basic della variation 2 è anche il Basic della variation 1, il Basic della variation 4 è anche il Basic della variation 3.

Opzioni: On, Off.

Arranger tracks: Disattiva le singole parti di Arrangement (A1...A6) per ogni variation. Off significa che il mask non funziona e la parte di arrangiamento può suonare.

Per esempio, hai programmato le tracce A1...A6 della variation 2. Vuoi disattivare A4, A5 e A6 per la variation 1, A2 e A3 per la variation 2. Programma così le due prime righe:

V1 = Off/Off/Off/A4/A5/A6

V2 = Off/A2/A3/Off/Off/Off

DRUM MASK (F7/F8)

Apre la finestra di dialogo «Drum mask».

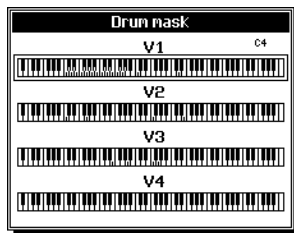
Analogamente al Mask delle tracce di Arrangement, il Drum Mask disattiva singoli strumenti percussivi dalla traccia di Drum delle Variation.

Nella finestra di dialogo vengono mostrate quattro tastiere (o drumkit), ognuna corrispondente alla traccia Drum (traccia DR) di ogni variation.

Selezionate la variation con i tasti cursore ◀/▶. Suonate le note (strumenti percussivi) che vuoi escludere dalla variation selezionata.

Le note escluse sono contrassegnate da un trattino nero sulle note bianche e uno bianco sulle note nere.

Suonate la stessa nota per eliminare il trattino e far suonare lo strumento nella variation selezionata.

Premete ENTER per confermare la programmazione, o ESCAPE per annullare.

Traccia Drum di Variation 1 mostrando strumenti percussivi mascherati

Le Song

Il pulsante SONG vi permette di selezionare qualsiasi Song che avrete già caricato da dischetto o dall'Hard Disk. Lo stesso pulsante da accesso all'ambiente Song Record (registrazione song) mediante la selezione di una User Song "vuota" («empty»).

SONG-PERFORMANCE

Ogni Song può essere associata a un massimo di 8 Song Performance, caricate e memorizzate insieme alla Song di appartenenza.

Un metodo alternativo e più veloce per cambiare suoni ed effetti è usare le Song-Performance. Le Song-Performance riconfigurano istantaneamente lo strumento, quindi sono particolarmente utili nella registrazione di una Song dal vivo.

PROGRAMMARE LE SONG-PERFORMANCE

Il metodo di programmazione è lo stesso descritto per la programmazione delle Performance e Style Performance. Salvate la Performance al banco Song Performance usando il comando STORE PERF. Fate riferimento al capitolo Performance per tutte le relative informazioni.

Una Song Performance può consistere di fino a 32 tracce.

Esaminiamo prima come selezionare una Song e sentire il relativo playback (riascolto). In questa sezioni troverete anche le spiegazioni delle varie opzioni offerte nell'ambiente playback.

CARICARE DELLE SONG IN MEMORIA

Se non avete ancora caricato delle song in memoria RAM, fate riferimento al capitolo DISK per istruzioni illustrate sulle operazioni di caricamento.

SONG PLAYBACK

1. Una volta caricata la Song (o le Song), premete il pulsante SONG per accedere alla finestra di scelta SONG BANKS.

2. Selezionate la Song desiderata con il tasto funzione corrispondente per accedere al modo Playback.

   Comparirà la videata Time/Tempo, dove potete impostare alcuni parametri di riascolto, prima di avviare la Song.

   Per visualizzare i suoni assegnati alle tracce della Song Performance, premete il tasto funzione SoundView, (F5) e usate i pulsante di scorrimento traccia (Track scroll) per visualizzare altre tracce non in vista.

Ritornate alla videata Time/Tempo con il tasto funzione F6.

3. Premete il pulsante PLAY, nella sezione SEQUENCER, per avviare l'esecuzione della Song.

   Durante l'ascolto, il LED sul pulsante PLAY resterà acceso ed il Locatore (LOC) nel display mostrerà la posizione della Song. Potete anche avviare la Song con il pulsante START/STOP.

   Usando i pulsanti PLAY, STOP, **>>** (Forward, «Avanzare») e **<<** (Rewind «indietreggiare») insieme al locatore della Song per spostarvi dall'inizio della Song e su tutti i punti intermedi. In qualsiasi momento durante l'esecuzione di una Song, potete "saltare" in avanti o indietro premendo i pulsanti **>>** o **<<**. In caso di Song molto lunghe, la pressione prolungata di questi pulsanti, vi permetterà di spostarvi molto più rapidamente.

4. Premendo una volta il pulsante STOP, fermerete la Song nella posizione raggiunta.

   Il LED del pulsante Stop lampeggerà per indicare lo stato di PAUSA. Mentre la Song è in pausa, potete raggiungere qualsiasi altra posizione, usando i pulsante forward (») e rewind («).

   Premendo il pulsante PLAY, la song riparte dallo stesso punto in cui si trovava quando era stata fermata.

   Per riportare la Song da capo mentre è in pausa, premete il pulsante STOP di nuovo, oppure il pulsante START/STOP.

   Quando la Song è ferma alla posizione iniziale (prima misura), il LED del pulsante STOP resta acceso.

5. Per modificare il TEMPO, ruotate il DIAL. Questo controllo è attivo in modo Song playback per modificare il tempo di esecuzione della Song.

Esaminiamo i parametri della videata principale Song.

JUKEBOX... (F1)

Richiama la funzione Jukebox (spiegata di seguitoa pagina 6.4).

OPTION... (F2)

Seleziona le opzioni del metronomo.

Countdown - Conteggio iniziale di una misura prima dell'avvio della registrazione. *Opzioni: On, Off.*

Metr volume - Volume del clic del metronomo. *Opzioni: Off, 10...127.*

SONG P (F4)

Premete questo pulsante per accedere al banco di Song Performance per la Song corrente.

SONG PERFORMANCES	
EASYPERF	User
User	User
User	User
User	User

Usate i tasti funzioni corrispondenti per selezionare le Performance. Se viene selezionata una Performance durante la registrazione di una Song, l'evento verrà catturato nella Master Track come evento ProgramChange.

SOUND VIEW (F5)

Scegliete questa opzione per visualizzare la Song in modo Sound View per vedere i suoni assegnati alle tracce della Song-Performance corrente.

Song: NEVERCANSA	♩= 82	Loc: 1 1
Perf.: JACKSON5	Chord:Off	
9 WhaGtr1	30-2-1	juke box...
10 DK_TECHNO	117-3-1	Option...
11 MoonWind	98-2-1	
12 SynRain	98-5-1	Song P.
13 Machiner	96-2-1	Sound view
14 SlowWuh	53-3-1	Time/Tempo
15 Fantasy1	89-4-1	Erase...
16 PianoW2	2-2-1	Metronome

TIME/TEMPO (F6)

Scegliete questa opzione per visualizzare la Song in modo Time/Tempo, per modificare i parametri esecutivi.

Potete commutare tre le due videate con il tasto funzione corrispondente (F5 o F6).

ERASE... (F7)

Questa opzione permette la cancellazione di tracce o della Song.

Track - Cancella la traccia selezionata.

Song - Cancella tutte le tracce (intera Song). Rimane una Song vuota, pronta per ricominciare a registrare. Le Song-Performance non vengono cancellate.

METRONOME (F8)

Attiva/disattiva il clic del metronomo.

I PARAMETRI DELLA VIDEATA TIME/TEMPO

La pagina principale del modo Song (Time/Tempo) contiene indicatori di posizione e parametri di controllo dell'esecuzione.

TEMPO (♩)

In alto a destra, questo parametro rappresenta il Tempo metronomico, espresso in movimenti per secondo, e mostra la velocità di esecuzione della Song alla posizione corrente. Durante l'esecuzione il Tempo può essere modificato con il DIAL.

Le sigle [**i**] o [**e**], poste dopo l'indicazione di tempo, indicano rispettivamente che il sincronismo di MIDI Clock: [i] = interno (**WK6/8SE**) o [e] = esterno (sequencer esterno collegato al MIDI IN di **WK6/8SE**). Il sincronismo va programmato in *EDIT/MIDI/GENERAL SETTINGS*.

LOCATOR (CONTATORE)

Questa sezione mostra la posizione corrente della Song, in misure e quarti. Può essere modificato (a sequencer fermo) nella pagina di «Time/Tempo», per scegliere un punto di inizio dell'esecuzione. Oppure, può essere modificato (a sequencer fermo o in attività) con i pulsanti [**<<**] e [**>>**].

LOCATOR PROGRAMMABILE

Questo parametro replica le informazioni del contatore situato nella barra di stato. A misura e quarto aggiunge anche il tic (risoluzione del sequencer).

A sequencer fermo, le tre parti del contatore sono modificabili (se selezionate) ruotando il DIAL.

PLAY/REC MODE (MODO DI LETTURA)

Le opzioni possibili sono tre:

Linear: L'esecuzione inizia nel punto indicato dal contatore e si conclude solo al termine naturale della Song.

Forced stop: L'esecuzione inizia nel punto indicato dal contatore e termina forzatamente al punto specificato di End.

Modo Song - i parametri della videata Time/Tempo

Loop: L'esecuzione inizia nel punto indicato dal contatore, arriva al punto di End, poi riprende dal punto di Start. La ripetizione continua ciclicamente tra Start e End finché non si preme STOP.

START (PUNTO DI INIZIO)

Determina la misura di partenza ed è modificabile solo se Play mode = Loop. Se il loop è attivato, indica il punto da cui la ripetizione del brano inizia (loop = ripetizione). È possibile modificare il parametro, se è selezionato e se la Song è già stata registrata, ruotando il DIAL.

END (PUNTO FINALE)

Determina la misura finale ed è modificabile solo se Play mode = Forced stop o Loop. Se il loop è attivato, indica il punto in cui la ripetizione del brano ha termine prima di tornare allo Start. Se è attivo lo Stop forzato dell'esecuzione (Forced stop), indica il punto di Stop automatico. È possibile modificare il parametro, se selezionato, ruotando il DIAL.

TIME SIGNATURE (MODIFICABILE A SONG VUOTA)

Questo parametro può essere modificato solo prima di registrare la Song.

START TEMPO (MODIFICABILE A SONG FERMA)

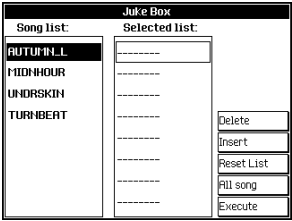
Determina il Tempo iniziale della Song.   Può essere modificato a Song ferma.   Viene registrato all'inizio della Master Track, come *Start Parameter*.

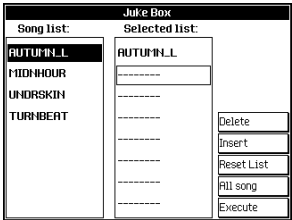
SONG MEMORY (NON MODIFICABILE)

Mostra la dimensione della Song. Indipendentemente dallo spazio totale rimanente nella System-RAM, ogni Song è limitata a 400 kb.

JUKEBOX

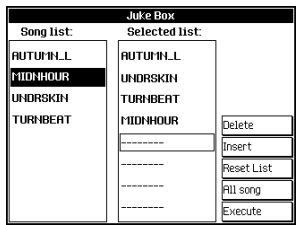
Il Jukebox concatena le Song di vostra scelta e le manda in esecuzione una dopo l'altra, come 'medley', con un solo commando.

Selezionate il pulsante JUKEBOX, (F1), nel display Time Tempo. Nella parte sinistra del display apparirà la lista delle Song in memoria. Nella parte destra apparirà la lista di Jukebox.

Il cursore negativo indica la Song selezionata nella lista. Il rettangolo bianco a destra mostra la destinazione nella lista Jukebox.

Scegliete a sinistra una Song da includere nella lista di Jukebox e premete INSERT, (F5), o ENTER, per inserire la Song selezionata nella lista di Jukebox.

Ripetete la procedura per altre Song e premete INSERT, (o ENTER), ogni volta per compilare la lista.

Se volete sostituire un nome nella lista di Jukebox, portate il cursore nella parte destra del display e selezionate il nome da sostituire; portate nuovamente il cursore nella parte sinistra, scegliete la Song da inserire e premete INSERT o ENTER. Portate ancora il cursore a destra e selezionate una nuova locazione in cui inserire la prossima Song.

Compilata la lista Jukebox, premete EXECUTE,

(F8), per mandare in esecuzione le Song.

Potete fermare il Juxebox in qualsiasi momento premendo STOP.

OPZIONI JUKEBOX

DELETE (F4)

Rimuove la Song selezionata nella lista di Jukebox.

INSERT (F5)

Inserisce la Song selezionata nella lista di Jukebox.

RESET LIST (F6)

Rimuove tutte le Song dalla lista di Jukebox

ALL SONG (F7)

Include nella lista di Jukebox tutte le song contenute in memoria. La lista eventualmente già creata viene cancellata e sostituita dalla nuova.

EXECUTE (F8)

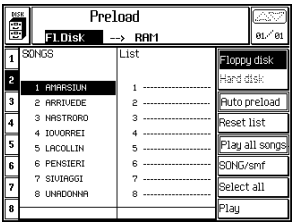
Manda in esecuzione la lista di Jukebox.

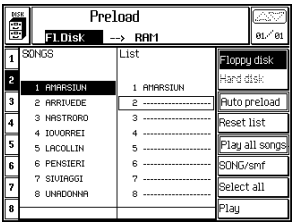
PRELOAD

Il PRELOAD è una funzione di caricamento 'in background' che permette di mandare in esecuzione con un solo comando una lista di Song e/o MIDI file contenuti nel dischetto e/o nell'Hard Disk, senza doverli prima caricare tutti in memoria.

ESEGUIRE TUTTE LE SONG O I MIDI FILE DI UN DISCHETTO (O BLOCK HARD DISK)

1. Inserite un dischetto nel drive e premete PRELOAD, (nella sezione EDIT/NUMBERS).

   Se un dischetto non è inserito nel drive, premendo PRELOAD accederà all'Hard Disk.

2. Scegliete il tipo di file da vedere e inserire con il tasto funzione F6 (SONG/smf).
3. Scegliete con i tasti cursore la Song o il MIDI file da inserire nella lista e premete ENTER.

   Il file verrà aggiunto alla lista di Preload; il rettangolo bianco avanza di una posizione.

4. Scegliete altri file e premete ogni volta ENTER per inserirli nella lista.

   Durante l'inserimento potete scegliere un tipo di file diverso, scegliere un altro Block, scegliere un altro dispositivo.

   <u>IMPORTANTE:</u> Se l'operazione di inserimento si svolge da disco, non estrarlo dal drive, o cancellerete la lista di Preload.

5. Potete riempire la lista con un solo comando selezionano l'opzione "Select All" (F7).

   Per sostituire un nome nella lista, selezionate il nome da sostituire, scegliete il file da inserire e premete ENTER.

6. Premete F8 («Play») per mandare in esecuzione le Song della lista di Preload.

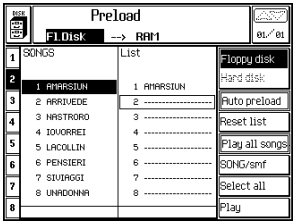
   Dopo un breve periodo di controllo, la prima Song (o MIDI File) sul dischetto inizierà a suonare. Se PRELOAD agisce sull'Hard Disk, inizierà a suonare la prima Song dal primo Block trovato che contiene delle Song e/o dei Midi File. Durante l'esecuzione, inizierà la procedura di caricamento della seconda Song (il messaggio "Preloading Song" comparirà nel display per un istante).

Durante l'ascolto, premete PRELOAD per accedere al display TIME/TEMPO dove è possibile selezionare una traccia e metterla in key-play per suonarla da tastiera. Usate i pulsanti **<<** e **>>** per avanzare o indietreggiare il brano di una misura alla volta.

L'esecuzione continuerà senza fermarsi fino a quando tutte le Song o i MIDIFile contenuti nel dischetto, o nel Block file dell'Hard Disk, sono state suonate.

Premete STOP solo se volete fermare l'esecuzione.

LE FUNZIONI DI PRELOAD

Dalla videata Time/Tempo, premete PRELOAD per accedere a tutte le opzioni disponibili mediante i tasti funzione F1…F8.

FLOPPY DISK (F1)

Seleziona il dischetto come dispositivo sorgente.

HARD DISK (F2)

Seleziona l'Hard Disk come dispositivo sorgente.

AUTO PRELOAD (F3)

Se è selezionato, quando viene caricata una Song vengono caricati anche i RAM-Sound e i RAM∿-Sound presenti nel Block in cui la Song si trova. Se in RAM non c'è spazio sufficiente vengono usati i ROM Sound, e la Song potrebbe suonare in maniera strana.

Se l'opzione non è selezionata, i RAM-Sound e i RAM∿-Sound non vengono caricati.

RESET LIST (F4)

Cancella la lista di Play All Songs e ferma l'ascolto all'istante.

PLAY ALL SONGS (F5)

Selezionate questa opzione per suonare tutte Song o Midi File contenute in un dischetto automaticamente e senza dover creare una lista Preload anticipatamente. Dopo aver premuto Preload con un dischetto nel drive, selezionate PLAY ALL SONGS (F5) e premete PRELOAD due volte. Dopo un breve periodo di controllo, la

prima Song (o MIDI File) sul dischetto inizierà a suonare. L'esecuzione continuerà senza fermarsi fino a quando tutte le Song o Midi File contenute nel dischetto (o block dell'Hard Disk) sono state suonate.

SONG/SMF (F6)

Selezionate questa opzione per scegliere il tipo di file da inserire nella lista. La selezione corrente si capisce dalle lettere maiuscole. Se, ad esempio, il tipo di file da caricare prescelto e la Song, la parola SONG sarà sritto in maiuscolo mentre "smf" sarà in letter minuscole. I MIDI file (SMF) hanno estensione '.MID'.

SELECT ALL (F7)

Questa opzione seleziona tutti i file visualizzati nella parte sinistra del display. La lista può contenere un massimo di 16 file.

Quando è selezionata l'opzione SMF, il Select All selezionerà tutti i MIDI file presenti (fino a 16) nella directory. La lista mostrerà i nome delle song senza estensione ".MID".

PLAY (F8)

Manda in esecuzione i brani elencati nella lista.

> ***Nota**: se il dischetto o l'Hard disk contiene più di un Block, solo le Song contenute nel primo Block verranno suonate in modo Preload mentre quelle nei altri Block saranno ignorate.*

> ***Attenzione**:: All'avvio del Preload vengono cancellate tutte le Song contenute in memoria, eccetto quella eventualmente già in esecuzione.*

Midi File Player

WK6/8SE dispone di un dispositivo chiamato MIDI File Player che vi permette di ascoltare i Midi File direttamente da un sorgente (Floppy disk o Hard disk) senza caricare i file in memoria. Premete il pulsante SONG per accedere alla videata SONG BANKS.

SONG BANKS	S.M.F. Player
User	User
User	User
User	User
User	User
User	User
User	User
User	User
User	User

Premete uno dei pulsanti di scorrimento pagina +/– Page/Bank (S.M.F. PLAYER) per accedere al MIDI FILE PLAYER.

Se un floppy disk contenente dei Midi file è già inserito nel drive, lo strumento eseguirà un controllo del contenuto del dischetto e nel display comparirà la "root" directory, dove si possono trovare solo dei Midi File. Se selezionata, premete ENTER per accedere alla directory e ai MIDI File.

Selezionate il MIDI File che desiderate ascoltare e premete PLAY.

Durante l'ascolto del Midi file, potrete suonare insieme al brano in tempo reale.

L'esecuzione del MIDI File avverrà direttamente dal dischetto, oppure dall'Hard Disk.

Premete STOP per fermare l'ascolto del MIDI File in qualsiasi punto.

Il MIDI FILE PLAYER offre diverse opzioni di gestione.

FLOPPY DISK (F1) - HARD DISK (F2)

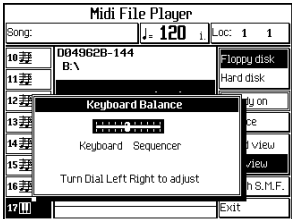
Queste due opzioni selezionano il dispositivo che contiene i MIDI File (Floppy disk o Hard Disk).

MELODY ON/OFF (F3)

Selezionate questa opzione per disattivare la melodia della Song correntemente in fase di playback. Quando la melodia è disattivata, l'opzione si commuta in MELODY OFF (in neretto). Quando la melodia è OFF, potete suonarla voi stessi in tempo reale mentre la song sta suonando.

Per riattivare la melodia, premete MELODY OFF (F3).

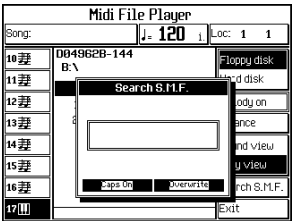
BALANCE (F4)

Questa funzione attiva una finestra di BALANCE dove potrete aggiustare il volume complessivo dei suoni di tastiera rispetto a quelli del sequencer.

Ruotate il DIAL per aggiustare il Balance.

SOUND VIEW (F5) - PLAY VIEW (F6)

Questi due pulsanti commutano tra le due opzioni, Sound View e Play View. La videata Play View offre gli stessi parametri della videata Time Tempo del modo Song.

SEARCH S.M.F. (F7)

Questo pulsante attiva un dispositivo di ricerca, che vi premette di immettere le prime lettere del nome di un MIDI File specifico, particolarmente utile per ricercare i file nell'Hard Disk.

Inserite i caratteri usando i tasti della tastiera e premete ENTER per confermare.

EXIT (F8)

Premete EXIT per uscire dal MIDI FILE PLAYER.

Registrazione delle Song

WK6/8SE offre due metodi di registrazione per creare le Song: **Quick Rec** e **Record**.

REGISTRAZIONE «QUICK REC»

Il metodo di registrazione più rapido e facile, denominato “Quick Rec”, utilizza gli Style esistenti per registrare le tracce assegnate alla tastiera con l’accompagnamento automatico. Questo metodo è rapido e facile in quanto privo delle opzioni più avanzate caratterizzate dal metodo tradizionale Song Record spiegato più avanti. Il metodo Quick Rec è un modo eccellente per registrare le basi per cantanti o solisti.

REGISTRAZIONE «RECORD»

Il metodo di registrazione tradizionale “Record” permette la registrazione di una traccia alla volta senza l’uso di strutture esistenti.

Per esempio, per registrare una traccia di batteria, devi “costruire” l’accompagnamento nota per nota, usando gli strumenti percussivi individuali di un Drumkit assegnato alla traccia in registrazione.

IL METODO QUICKRECORD

(**N.B.** Vedi anche pagina 1. 43 della Guida Rapida).

1. Premete SONG per attivare la finestra di dialogo «Select Song», e selezionate una locazione libera (User).
2. Selezionate l’opzione **QuickRec**, (F2), dalla finestra di dialogo «New Song».

   Il LED di RECORD si accenderà e apparirà la pagina di QuickRecord in negativo.

   Verrà creata una nuova Song e Song-Performance basata sulla Performance di partenza (eventualmente modificata – l’entrata in record salva automaticamente le modifiche nella nuova Song-Performance).
3. Selezionate uno Style e predisponete i pulsanti di controllo dell’accompagnamento (MIXER LOCK, TEMPO LOCK, ARRANGE ON/OFF, MEMORY, LOWER MEMORY, le opzioni ARRANGE MODE).
4. Se necessario, programmate la Performance e salvatela con il commando STORE PERF.
5. Se necessario, attivate KEY START, INTRO, FILL o ENDING.
6. Premete START/STOP per attivare la registrazione. Il pulsante PLAY si attiverà automaticamente.
7. Suonate come durante un’esecuzione dal vivo con l’ausilio degli accompagnamenti automatici e gli automatismi (Fill, ecc.).
8. Concludete l’esecuzione con START/STOP o ENDING.
9. Premete STOP. Il LED su RECORD si spegnerà.

   Ora sarà possibile modificare la Song in «Edit Song», o registrare altre tracce con il metodo Record, descritto nelle pagine seguenti.

Pagina «QuickRecord»

Registrazione con il metodo Record

1. Premete SONG per aprire la finestra di scelta Song Banks.

SONG BANKS	S.M.F. Player
User	User
User	User
User	User
User	User
User	User
User	User
User	User
User	User

2. Selezionate una locazione libera (“User”).

   Comparirà un messaggio invitandovi di creare una nuova song e scegliere un metodo di registrazione.

3. Scegliete l’opzione RECORD, (F1) per entrare in modo Song Record.

   Il LED del pulsante RECORD si accenderà e apparirà la pagina «Sound View» in negativo con la prima traccia selezionata (in positivo) pronta per la registrazione.

   Quando si entra in modo Song Record, verrà creata una Song Performance con valori standard. Potete programmare le vostre Song Performance usando gli stessi metodi usati per le Performance e Style Performance. Fate riferimento al capitolo Performance, pagina 3.1, per informazioni riguardanti il metodo di programmazione delle Performance.

4. Per programmare alcune delle opzioni di registrazione, premete il pulsante Time/Tempo, (F6).

   In questa videata potete programmare alcuni parametri iniziali prima di partire con la registrazione. Fate riferimento alla sezione, “Time/Tempo” a pagina 6.12 di questo capitolo per le informazioni del caso.

5. La traccia già pronta da registrare sarà identificata dall’icona record:

   Se desiderate registrare una traccia diversa da quella selezionata, semplicemente selezionatela. Per attivare tutte le tracce per la registrazione, premete Select All Tracks, (F4). Con questa opzione, tutte le tracce verranno poste in registrazione, ed il nome dell’opzione commuterà in DESELECT ALL TRACKS («disattivare tutte le tracce»).

6. Per modificare i suoni assegnati alle tracce, selezionate l’opzione Sound View, (F5).

   Non sarà necessario memorizzare le modifiche apportate alla Song Performance in quanto verranno memorizzate automaticamente.

7. Per registrare con o senza Metronomo, premete il tasto funzione F8 e ponete il Metronomo a seconda delle vostre esigenze.

8. Premete PLAY per avviare la registrazione.

   Se il Countdown è ON attendete il completamento della misura di conto alla rovescia (non verrà registrato alcun evento durante la misura a vuoto).

9. Iniziate a suonare al termine della misura di conto alla rovescia.

   Degli eventi verranno registrate nella traccia o le tracce in stato di record.

10. Quando avete finito, fermate la registrazione con STOP.

    Nota: *Se premete STOP due volte, il brano ritornerà all'inizio.*

11. Se occorre aggiungere altre note alle stesse tracce, premete ancora STOP per tornare all'inizio della Song e ripetete i punti 8 - 10.

    Nota: *Se volete aggiungere note a quelle già registrate in una traccia, selezionate l'opzione Overdubb. Se invece volete sostituire le note registrate con quelle che registrerete, selezionate l'opzione Replace.*

12. Se la registrazione è soddisfacente, premete il tasto funzione corrispondente ad ogni traccia registrata.

    La registrazione verrà confermata e le tracce verranno poste in stato di «seq-play».

13. Ripetete le procedure di registrazione per registrare altre tracce.

14. Quando avete terminato la vostra Song, premete RECORD per uscire dal modo «Record».

    Il LED del pulsante RECORD si spegnerà e il display ritornerà normale.

15. Premete PLAY per ascoltare la Song registrata.

Esaminiamo i parametri della videata Time/Tempo in registrazione.

LA VIDEATA TIME/TEMPO IN MODO RECORD

MODE... (F1)

Apre la finestra di dialogo «Record Mode», che permette di scegliere tra diverse opzioni di registrazione.

Replace - Le note registrate sostituiscono quelle già presenti nelle tracce in registrazione.

Overdub - Le note registrate si uniscono a quelle già presenti nelle tracce in registrazione.

Punch In/Out - La registrazione viene attivata da un pedale programmato per il Punch (in «Edit ControlL/Pads»).

Avviate la registrazione con PLAY. Quando la Song arriva al punto in cui volete iniziare a registrare, premete il pedale e suonate. A questo punto, la registrazione avverrà in modo "Replace". Rilasciate il pedale non appena avete finito di registrare.

OPTION... (F2)

Opzioni del metronomo.

Countdown - Conteggio iniziale di una misura prima dell'avvio della registrazione. *Opzioni: On, Off.*

Metronome vol. - Volume del clic del metronomo. *Opzioni: Off, 10...127.*

CONTROLS REC... (F3)

Opzioni di registrazione di Tempo, Master Volume, cambio effetti. Questi dati vengono registrati nella Master Track.

Tempo - Registrazione delle variazioni di Tempo. *Opzioni: On, Off.*

P.Volume. - Per registrare il Volume generale dello strumento mediante l'uso del Pedale Damper impostato per controllare la funzione Volume (continuous). Gli eventi sono registrati come CC07 (vedi Appendice). *Opzioni: On, Off.*

Effects - Per registrare il cambio degli effetti assegnati alla Performance e del loro volume. Viene registrato come CC16, CC17, CC48, CC49 (vedi Appendice). *Opzioni: On, Off.*

SELECT ALL TRACKS (F4)

Pone in stato di «record» tutte le tracce. Una volta premuto cambia in «Deselect all tracks» [deseleziona tutte le tracce] che riporta tutte le tracce in stato di «key-play» o «seq-play».

SOUND VIEW (F5)

Richiama la pagina «Sound View», in cui si possono vedere e cambiare i suoni della Performance.

TIME/TEMPO (F6)

Richiama la pagina «Time Tempo», che permette di controllare i parametri di registrazione/esecuzione.

ERASE... (F7)

Cancellazione di traccia o Song.

Track - Cancella la traccia selezionata.

Song - Cancella tutte le tracce (intera Song). Rimane una Song vuota, pronta per ricominciare a registrare. Le Song-Performance non vengono cancellate.

METRONOME (F8)

Attiva/disattiva il clic del metronomo.

LOC

Il locatore della Song. Indica la posizione corrente della Song, in misure, quarti e tic.

Potete scegliere una misura con il DIAL. Non potrete scegliere una misura successiva all'ultima misura della Song. Per esempio, se la Song registrata termina alla misura 10, il Locator non può avere un valore superiore a 10 -1 -1

PLAY/REC MODE

Modo di lettura della Song. Le opzioni sono

Linear - La lettura della Song è lineare, e va dal locatore corrente alla fine della Song. In registrazione vengono aggiunte nuove misure man mano che la registrazione procede.

Forced stop - La lettura della Song inizia dal locatore corrente e termina forzatamente al punto di End specificato. Con Forced Stop attivo, gli indicatori Loc e End funzionano da punto iniziale e finale della registrazione.

Loop - La lettura della Song inizia al locatore corrente, arriva al punto di End, poi riprende dal punto di Start. La ripetizione continua ciclicamente finché non si preme STOP.

Nota: *Il loop richiede un buffer di memoria aggiuntivo. Quando si sceglie questo modo di lettura l'indicatore (memory progress bar) mostra un quantitativo di memoria utilizzato maggiore.*

START

Demarcatore iniziale. Se il loop è attivato, (Play/Rec Mode= Loop), indica il punto da cui il brano incomincia a ripetersi. Il parametro può essere modificato con il DIAL.

END

Demarcatore finale. Se il loop è attivato, (Play/Rec Mode=Loop), indica il punto in cui la ripetizione del brano termina prima di tornare al punto di Start marker. Se Play/Rec Mode=Forced Stop, indica il punto di Stop automatico.

È possibile modificare il parametro con il DIAL.

TIME SIGNATURE

Determina la suddivisione della misura. Questo parametro può essere modificato solo prima di iniziare a registrare. Quando la Song è stata parzialmente registrata non sarà più possibile modificarlo.

TEMPO

Specifica la velocità iniziale, o il tempo metronomico iniziale. Potete modificarlo con il DIAL nella pagina «Time Tempo» o «Sound View», oppure nella Master Track.

I cambi di Tempo successivi al primo vengono eseguiti con il DIAL durante la registrazione. Vengono registrati nella Master Track, se l'opzione è

selezionata (finestra di dialogo «Controls rec», F3).

Nella Master Track, all'inizio della Song si trova sempre un evento di Tempo, modificabile ma non cancellabile.

QUANTIZE

La funzione Quantize assicura la correzione degli errori ritmici direttamente in fase di registrazione. Si possono selezionare valori normali, terzinati e swing.

Valore	**Quantizzazione**
1/4	♩
1/8	♪
1/12	♪ terzina
1/16	𝅘𝅥𝅯
1/24	𝅘𝅥𝅯 terzina
1/32	𝅘𝅥𝅰
1/48	𝅘𝅥𝅰 terzina
1/64	(1/64)
1/96	(1/64 terzina)
free	nessuna quantizzazione
1/8 B...F*	♩. ♪ (swing)
1/16 B...F*	♪. 𝅘𝅥𝅯 (swing)
free	nessuna quantizzazione

* B … F indicano un aggiustamento dei valori di swing.

MEMORY PROGRESS BAR

Indicatore di spazio occupato dalla Song e spazio rimanente per la registrazione. La barra si 'riempie' man mano che la registrazione avanza. In modo Play, il parametro cambia in SONG MEMORY, espresso con un valore numerico e indipendente dallo spazio totale rimanente in RAM. Ogni Song è limitata a 400 kb.

Se la RAM contiene già molti dati, durante la registrazione può apparire il messaggio «Memory full!», che avverte che la RAM è piena e non si può continuare a registrare. La registrazione verrà interrotta.

Per ottenere maggiore spazio in RAM disattivate la funzione Undo.

IL RIPRISTINO DELLA MEMORIA DELLE SONG

Se la parte della RAM dedicata all'archiviazione delle Song è piena e non c'è più spazio per registrare una Song nuova, potete avvalervi di un sistema veloce e semplice per cancellare tutti i dati presenti in memoria per liberarla per altre Song.

Naturalmente, dovete prima ricordare di salvare tutte le Song presenti in RAM su dischetto o nell'Hard disk prima di procedere con il ripristino della memoria delle Song.

1. Premete GENERAL nella sezione EDIT per accedere all'ambiente EDIT GENERAL.
2. Premete RESTORE SONGS, (F6), per cancellare tutte le Song (e relative Song-Performance) in RAM.

   Apparirà un messaggio invitandovi di riconfermare l'operazione di ripristino.
3. Premete ENTER per confermare, o ESCAPE per annullare.

   Con ENTER, tutte le Song in memoria verranno cancellate irrimediabilmente.

   Con ESCAPE, tutte le Song rimarranno intatte in memoria.

MODIFICA DELLE VOSTRA SONG (EDIT SEQ)

Le funzioni di «Edit Seq.» permettono di forgiare il brano registrato, copiando o spostando interi passaggi, correggendo gli errori ritmici, inserendo altri eventi in ambienti di tipo 'event edit' (Microscope e Master Track).

Edit Song

Dopo la registrazione con il metodo RECORD o QUICK REC, la Song può essere modificata nell'ambiente EDIT SONG.

COME ACCEDERE ALL'AMBIENTE «EDIT SONG»

Selezionate la Song da modificare.

Premete il pulsante ST/SONG (nella sezione EDIT/NUMBERS) per accedere alla menu principale EDIT SONG.

La prima volta apparirà il menu principale (main menu, pagina 00), le volte successive l'ultima pagina in cui si è lavorato.

IL MENU DI EDIT SONG

Il menu dell'ambiente EDIT SONG comprende 10 funzioni di edit, ovvero "Moduli", o "Editori":

Erase, Move, Copy, Quantize, Insert Measure, Delete Measure, Velocity, Transpose, Microscope, Master Track.

Ci sono anche tre opzioni attivate con i corrispondenti tasti funzioni: Undo (annullare), Edit Score, (modifica testi) e Song Name, (nome Song).

USCITA DA EDIT SONG

Per uscire dall'ambiente Edit Song premete ESCAPE (una o due volte, a seconda del livello in cui vi trovate).

Per uscire senza chiudere la pagina di edit premete il pulsante ST/SONG. Per passare ad un altro ambiente di edit, usate i pulsanti di scorrimento pagina +/– PAGE (▲▼).

LE OPZIONI DELL'AMBIENTE EDIT SONG

UNDO (F2)

Se selezionato (in negativo), la funzione UNDO (annulla) è abilitata. La funzione Undo annulla l'ultima operazione o l'ultima serie di operazioni. La funzione Undo consuma esattamente la stessa RAM della Song. Se si è a corto di spazio in RAM è meglio disattivare l'Undo.

Premete il pulsante UNDO posto sul pannello frontale per eseguire l'undo dell'ultima operazione effettuata.

Apparirà una finestra di dialogo invitandovi di riconfermare l'operazione con ENTER or cancellare con ESCAPE.

Se UNDO è disabilitato, premendo il pulsante UNDO e confermando con ENTER, si attiverà il seguente messaggio:

L'utilità UNDO è disabilitata.

Premete ESCAPE per cancellare il messaggio e ripetete l'Execute Undo con UNDO abilitato.

EDIT SCORE (F6)

Accede alla funzione Score Edit.

Lo Score Edit è descritto nel paragrafo «Score & Edit Score» a pagina 6.33.

SONG NAME (F8)

Modifica il nome della Song.

Il metodo di inserimento dei caratteri è descritto nel paragrafo «Inserimento Testo» a pagina 1.4 della Guida Rapida. Potete spostare il cursore con i tasti funzione o il DIAL. Inserite i caratteri con i tasti della tastiera.

Name - Nome della Song, come appare nel selettore di file di **WK6/8SE**. Il nome non appare leggendo il dischetto con un computer. Lunghezza massima: 10 caratteri.

Title - Nome esteso della Song.

Author - Nome dell'autore.

Pub - (Publisher) Editore del brano.

PROCEDURA DI EDIT

1. Premete ST./SONG per entrare in «Edit Song». Apparirà il menu principale.
2. Nel menu principale selezionate un modulo di edit con il DIAL o i tasti cursore. È possibile accedere ad un modulo anche specificando il relativo numero con la tastierina numerica (con il LED del tasto KEYPAD acceso).
3. Premete ENTER per aprire il modulo.
4. Selezionate l'opzione desiderata con i tasti funzione.
5. Selezionate i parametri con i tasti cursore. Modificate il parametro con il DIAL o la tastierina numerica (con il LED del tasto KEYPAD acceso).
6. Confermate le operazioni con ENTER.
7. Passate ad un altro modulo con i tasti ▲▼. Oppure tornate al menu principale con ESCAPE e selezionate l'altro modulo.

Erase

Cancellazione di eventi da singole tracce o da tutte le tracce.

Edit Song:TURNBEAT L:1 1
Erase events TRACK 1 01/10
EventType :All
Note range from :
to :
From locator : 1 1 1
To locator : 1 1 1
Track
Master trk
Chords trk
Music trk
Lyric trk
All trk

TASTI FUNZIONE F3 ... F8

Scegliete con i tasti funzione F1...F8 il tipo di traccia da cui cancellare gli eventi. A seconda del tipo di traccia selezionata i parametri elencati di seguito possono apparire o no.

Track (F3) - Singola traccia. Seleziona la traccia con i tasti funzione A...H.

Master track (F4) - La Master Track è la traccia in cui sono registrati i controlli generali della Song (Tempo, Time Signature, selezione Performance, selezione effetti).

Chords track (F5) - Traccia delle sigle di accordi inserite nello spartito (parte dello Score).

Music track (F6) - Traccia dei righi musicali in notazione standard (parte dello Score).

Lyrics track (F7) - Traccia dei testi (parte dello Score).

All tracks (F8) - Tutte le tracce.

PARAMETRI ERASE

EVENT TYPE

Seleziona il tipo di evento da cancellare, (solo per tracce che registrano note).

DUPLICATE NOTE

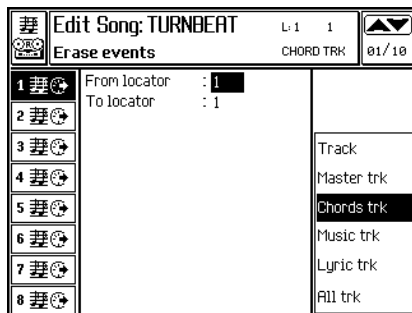
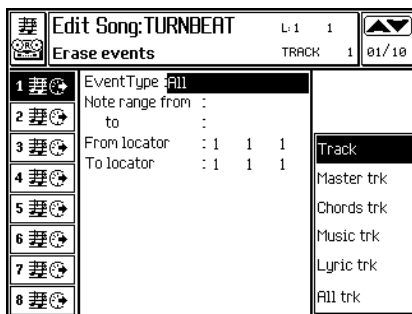
Elimina la nota con dinamica minore quando due note della stessa altezza iniziano alla stessa posizione.

Opzioni: All, Duplicate note, Note, Pitch Bend, Mono touch, Poly touch, Velocity Off, ProgramChange, ControlChange 00...31, ControlChange 64...127.

NOTE RANGE FROM... TO...

Limiti alto e basso alle note da cancellare. Per cancellare un solo strumento percussivo dalla traccia di Drum, assegnate la stessa nota come limite alto e basso. Per esempio, per cancellare il rullante (D2 [Re2]) i limiti devono essere «Note range from D2 to D2».

Valori assegnabili: C-1 ... G9.

FROM LOCATOR... TO LOCATOR...

Punto iniziale e punto finale della parte da cancellare. In alcuni casi è possibile specificare misura, quarto e 'tic', in altri casi si può indicare solo la misura.

Valori assegnabili: compresi entro i limiti effettivi della Song. Non è possibile indicare un punto precedente l'inizio o successivo al punto finale della Song.

Move

Spostamento di eventi da un punto all'altro della traccia selezionata.

PARAMETRI

FROM LOCATOR... TO LOCATOR...

Determina il punto iniziale e punto finale della parte da spostare. È possibile specificare misura, quarto e 'tic'.

Valori assegnabili: compresi entro i limiti effettivi della Song. Non è possibile indicare un punto precedente l'inizio o successivo al punto finale della Song.

START LOCATOR

Determina la nuova posizione della parte spostata.

Valori assegnabili: qualsiasi punto, fino alla fine della Song.

Copy

Copia di eventi da singole tracce o da tutte le tracce.

TASTI FUNZIONE F3 ... F8

Scegliete con i tasti funzione F1...F8 il tipo di traccia da cui copiare gli eventi. A seconda del tipo di traccia selezionata i parametri elencati di seguito possono apparire o no.

Track (F3) - Singola traccia. Selezionate la traccia con i tasti funzione a sinistra (A...H).

Master track (F4) - La Master Track è la traccia in cui sono registrati i controlli generali della Song (Tempo, Time Signature, selezione Performance, selezione effetti).

Edit Song: TURNBEAT
L: 1 1
Copy
MASTER TRK
03/10
From locator 1
To locator :1
Start locator :1
Copy times :1
Track
Master trk
Chords trk
Music trk
Lyric trk
All trk

Chords track (F5) - Traccia delle sigle di accordi inserite nello spartito (parte dello Score).

Music track (F6) - Traccia dei righi musicali in notazione standard (parte dello Score).

Lyrics track (F7) - Traccia dei testi (parte dello Score).

All tracks (F8) - Tutte le tracce.

PARAMETRI COPY

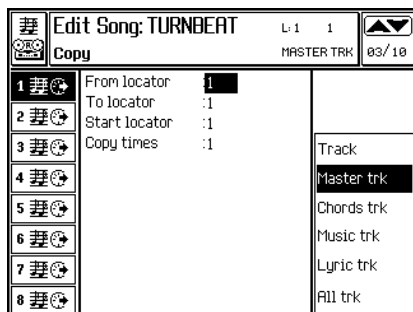
COPY MODE

Seleziona il metodo di copia. **Merge** unisce gli elementi in copia a quelli già presenti a destinazione. **Replace** sostituisce gli eventi che si stanno copiando a quelli già presenti a destinazione.

Opzioni: Merge, Replace.

FROM TRACK... TO TRACK...

Specifica le tracce di origine e destinazione della copia. La parte «From track...» riporta la traccia selezionata con i tasti funzione A ... H. La parte «To track...» va modificata con il DIAL.

Valori assegnabili: qualsiasi traccia (1...32).

TO SONG...

Seleziona la Song di destinazione della copia. Se la Song prescelta non esiste, viene creata all'atto della copia.

Valori assegnabili: qualsiasi Song (1...16).

NOTE RANGE FROM... TO...

Limiti alto e basso alle note da copiare. Per copiare un solo strumento percussivo dalla traccia di Drum, assegnate la stessa nota come limite alto e basso. Per esempio, per copiare solo il rullante (D2 [Re2]) i limiti devono essere «Note range from D2 to D2».

Valori assegnabili: C-1 ... G9.

FROM LOCATOR... TO LOCATOR...

Determina la misura iniziale e misura finale della parte da copiare. Non consente di indicare quarto e 'tic'.

Valori assegnabili: compresi entro i limiti effettivi della Song. Non è possibile indicare una misura successiva alla fine della Song.

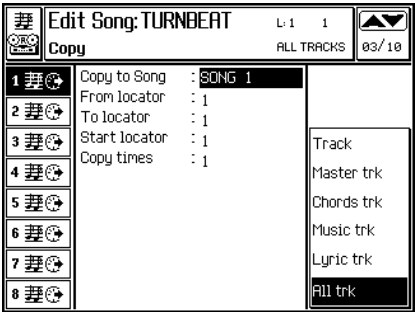
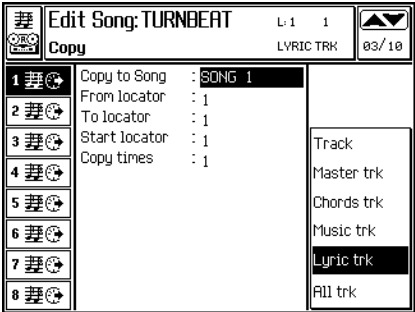
START LOCATOR

Determina la nuova posizione della parte copiata.

Valori assegnabili: qualsiasi punto, anche successivo alla fine della Song.

COPY TIMES

Specifica il numero di copie consecutive. Ogni copia inizia esattamente dove finisce la copia precedente.

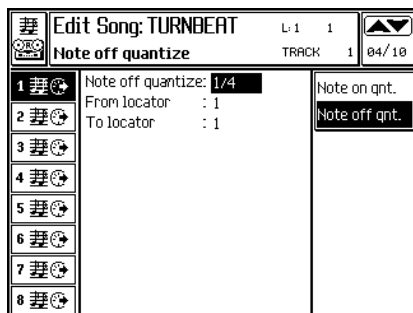
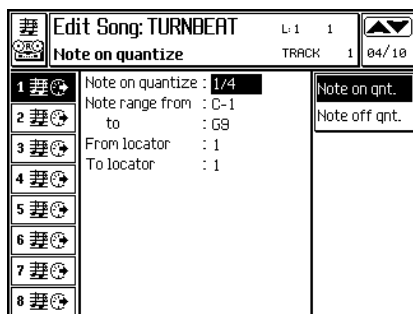
Valori assegnabili: 1...998.

Quantize

Quantizzazione - un auto-correttore degli errori ritmici. Comprende anche quantizzazioni terzinate e 'swing'.

TASTI FUNZIONE F1 E F2

Selezione delle pagine «Note On Quantize» e «Note Off Quantize».

Note On Quantize - Quantizzazione del punto di attacco delle note (evento di Note On).

Note Off Quantize - Quantizzazione del punto finale delle note (evento di Note Off). Dopo la quantizzazione di Note On, l'esecuzione di una quantizzazione sul Note Off modifica la durata delle note, adeguandola alla griglia di quantizzazione.

PARAMETRI QUANTIZE

NOTE ON QUANTIZATION

Valore di quantizzazione sul Note On.

Valore	Quantizzazione
1/4	♩
1/8	♪
1/12	♪ terzina
1/16	𝅘𝅥𝅯
1/24	𝅘𝅥𝅯 terzina
1/32	𝅘𝅥𝅰
1/48	𝅘𝅥𝅰 terzina
1/64	(1/64)
1/96	(1/64 terzina)
free	nessuna quantizzazione
1/8 B...F*	♩ ♪ (swing)
1/16 B...F*	♪. 𝅘𝅥𝅯 (swing)
free	nessuna quantizzazione

* B … F indicano un aggiustamento dei valori di swing.

NOTE OFF QUANTIZATION

Valore di quantizzazione sul Note Off. Analogo al precedente.

NOTE RANGE FROM... TO...

Determina i limiti alto e basso alle note da quantizzare. Per quantizzare un solo strumento percussivo nella traccia di Drum, assegnate la stessa nota come limite alto e basso. Per esempio, per quantizzare il rullante (D2 [Re2]) i limiti devono essere «Note range from D2 to D2».

Valori assegnabili: C-1 ... G9.

FROM LOCATOR... TO LOCATOR...

Determina la misura iniziale e misura finale della parte da quantizzare. Non consente di indicare quarto e 'tic'.

Valori assegnabili: compresi entro i limiti effettivi della Song. Non è possibile indicare un punto successivo al punto finale della Song.

Insert measures

Inserimento misure. La parte di Song successiva al punto di inserimento viene spostata in avanti di un numero di misure uguale al numero di misure inserito. Dato che le misure inserite possono avere una Time Signature diversa da quella indicata dalla Time Signature iniziale della Song, Insert Measures permette di creare Song con Time Signature multiple.

Edit Song: TURNBEAT L: 1 1
Insert measures ALL TRACKS 05/10
Measures to ins. : 1
Time Signature : 4 /4
Insert from loc. : 1

PARAMETRI

MEASURES TO INSERT

Specifica il numero di misure da inserire.

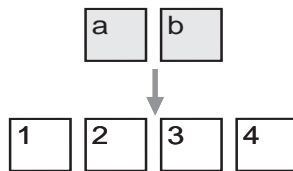
Valori assegnabili: 1...999.

TIME SIGNATURE

Determina la suddivisione (3/4, 4/4, ecc.) delle misure da inserire.

INSERT FROM LOCATOR

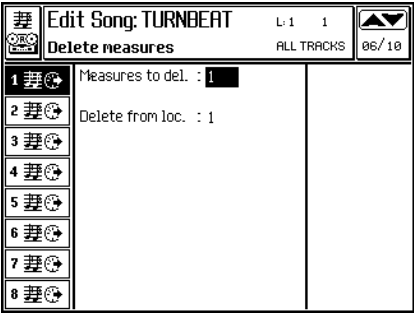
Specifica la misura a partire dalla quale vengono inserite le nuove misure.

Valori assegnabili: dalla prima misura della Song, alla prima misura successiva all'ultima misura della Song (inserimento in coda).

Esempio di Insert Measure. Due misure vengono inserite alla misura 3. Le misure 3 e successive vengono spostate in avanti.

Delete measures

Edit Song: TURNBEAT L: 1 1
Delete measures ALL TRACKS 06/10
Measures to del. : 1
Delete from loc. : 1

Cancella le misure specificate. Le misure successive al punto di cancellazione vengono spostate verso l'inizio della Song e unite alle misure precedenti il punto di cancellazione.

> ***Suggerimento:*** *Per cancellare delle misure senza spostare la parte successiva della Song utilizzate la funzione Erase events.*

PARAMETRI

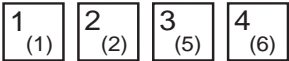
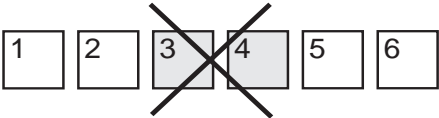
MEASURES TO DELETE

Specifica il numero di misure da cancellare.

Valori assegnabili: un numero non eccedente il totale delle misure della Song. Per esempio se la Song è lunga 50 misure, il massimo valore assegnabile è 50.

DELETE FROM LOCATOR

Il parametro indica la prima delle misure da cancellare.

Valori assegnabili: compresi entro i limiti effettivi della Song. Il parametro è legato al precedente, che può essere modificato se le misure comprese tra il punto di inizio della cancellazione e la fine della Song sono meno di quelle indicate in «Measures to delete».

Esempio di Delete measures. Misure 3 e 4 vengono cancellate.
Le misure successive vengono spostate verso l'inizio.

Velocity

Modifica della dinamica della nota. La dinamica (Velocity) è la velocità con cui viene suonata una nota, la sua intensità. Normalmente, ad una maggiore dinamica corrisponde un volume maggiore. La dinamica influenza anche il filtro di molti suoni, rendendoli più brillanti suonando con una dinamica maggiore.

PARAMETRI

VELOCITY MODE

Dispone di due modi operativi per modificare il funzionamento della funzione «Change Velocity».

Normal - Viene aggiunto o sottratto alla dinamica delle note il valore indicato in «Change Velocity».

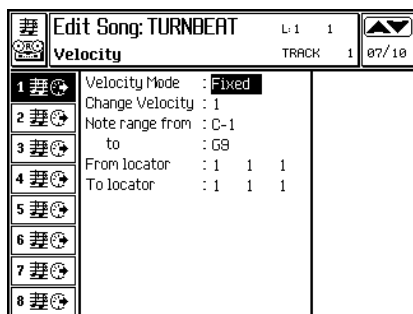
Fixed - La dinamica delle note viene portata al valore indicato in «Change Velocity».

CHANGE VELOCITY

Valore di modifica della dinamica. Il funzionamento dipende dall'opzione scelta in «Velocity mode».

NOTE RANGE FROM... TO...

Assegna i limiti alto e basso alle note su cui intervenire. Per modificare la dinamica ad un solo strumento percussivo dalla traccia di Drum, assegnate la stessa nota come limite alto e basso. Per esempio, per selezionare il rullante (D2 [Re2]) i limiti devono essere «Note range from D2 to D2».

Valori assegnabili: C-1 ... G9.

FROM LOCATOR... TO LOCATOR...

Determina il punto iniziale e punto finale della parte su cui intervenire. È possibile specificare misura, quarto e 'tic'.

Valori assegnabili: compresi entro i limiti effettivi della Song. Non è possibile indicare un punto successivo alla fine della Song.

Transpose

Trasposizione delle tracce registrate per semitoni. Sono disponibili inoltre delle opzioni per trasporre le tracce Chords e Music dello Score di una canzone. Ciò permette di vedere il testo nella tonalità corretta dopo l'operazione di trasposizione.

TRACK (F6)

Trasposizione della traccia Song per semitoni.

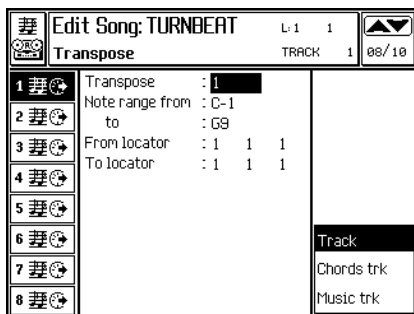
CHORDS TRK (F7)

Trasposizione della traccia Chords dello Score per semitoni.

MUSIC TRK (F8)

Trasposizione della traccia Music dello Score per semitoni.

TRANSPOSE VALUE

Valore di trasposizione (in semitoni).

NOTE RANGE FROM... TO...

Assegna i limiti alto e basso alle note su cui intervenire. Per trasporre un solo strumento percussivo nella traccia di Drum, assegnate la stessa nota come limite alto e basso. Per esempio, per selezionare il rullante (D2 [Re2]) i limiti devono essere «Note range from D2 to D2».

Valori assegnabili: C-1 ... G9.

FROM LOCATOR... TO LOCATOR...

Punto iniziale e punto finale della parte su cui intervenire. È possibile specificare misura, quarto e 'tic'.

Valori assegnabili: compresi entro i limiti effettivi della Song. Non è possibile indicare un punto successivo al punto finale della Song.

Microscope

L'Edit Microscopico permette di modificare ogni singolo evento registrato nelle tracce. Gli eventi registrati nella traccia sono elencati nella Event List (lista degli eventi al centro del display).

ACCESSO ALL'EDIT DEGLI EVENTI

1. Selezionate la traccia di cui volete visualizzare gli eventi nella Event List.
2. Spostatevi attraverso gli eventi con i tasti cursore ▲/▼. Le note selezionate vengono suonate per una verifica immediata.
3. Selezionate il parametro da modificare con i tasti cursore ◀/▶.
4. Modificate il parametro selezionato con il DIAL.

EVENTI E PARAMETRI MODIFICABILI

La colonna «Status» indica il tipo di evento. Di ogni evento si possono modificare uno o più parametri.

Vedi nella prossima pagina la tabella degli eventi e dei loro parametri.

SHOW... (F2)

Apre una finestra di dialogo in cui è possibile scegliere gli eventi da visualizzare nella Event List.

Poni a Off gli eventi da nascondere.

Impostate i parametri e premete ENTER.

TABELLA EVENTI MIRCOSCOPE E RELATIVI PARAMETRI

STATUS	VALUE 1	VALUE 2	VALUE 3	GATE
Note	Nome della nota [C–1 … G9]	Dinamica (o Key On Velocity) [1 … 127]	Dinamica di rilascio (o Key Off Velocity) [1 … 127]	Lunghezza della nota indicata in 'tic' o impulso del sequencer (q=192) [0 … 63323]
Program Change	Messaggio di Program change. Il PC contenuto nella traccia e visualizzabile in Microscope ha priorità sul PC registrato nella Performance. [1 … 128]	Messaggio di Bank Select MSB. Per selezionare i banchi di WK6/8SE, si utilizzano i numeri 1 … 16 [1 … 128]	Messaggio di Bank Select LSB Non è necessario per selezionare i suoni di WK6/8SE. [1 … 128]	
Control Change	Tipo di Control Change (o MIDI Controller). Esempio: CC00 = BankSelect MSB, CC32 = BankSelect LSB, CC01 = Modulation, CC07 = Volume [1 … 128]	Valore del Control Change		
Pitch Bend	Valore LSB (Least Significant Byte). [0= Off, 1…127 = On]	Valore MSB (Most Significant Byte). Effettivo valore di bending. [0…63 = in giù 64 = neutra 65…127 = in su]		
Mono Touch	Intensità dell' Aftertouch di canale [0 … 127]			
Poly Touch	Nota a cui applica l'Aftertouch. [C–1 … G9]	Intensità dell' Aftertouch di nota [0 … 127]		

INS: (X) (F3)

Inserisce alla posizione del cursore un evento del tipo indicato nel parametro “INS TYPE”. Per posizionare esattamente l’evento inserito, modificate il suo locatore (parametri a sinistra dello Status).

Gli eventi vengono inseriti con i valori di default seguenti:

Status	1V	2V	3V	Gate
Note:	C4	64	64	128
P. Ch	1	1	1	
Contr.	1	0	----	
P.Bend	0	64	----	
M.Tch	0	----		
P.Tch	C4	0	----	

Dopo l’inserimento, modificate il valore dei parametri relativi a seconda delle esigenze.

INS TYPE... (F4)

Apre una finestra di dialogo in cui potete scegliere il tipo di evento da inserire manualmente con la funzione «Ins: (x)».

Scegliete il tipo di evento e premete ENTER.

DELETE (F6)

Cancella l’evento selezionato.

CATCH LOCATOR (F7)

Seleziona l’evento che sta suonando, oppure l’evento immediatamente successivo alla posizione corrente della Song.

GO TO LOC... (F8)

Porta il cursore al primo evento della misura indicata. Il numero può essere inserito con il DIAL.

Specificate il locatore e premete ENTER per confermare.

Master Track

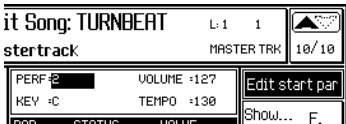
Il modulo Master Track consente di modificare gli eventi registrati nella traccia Master, che contiene controlli generali della Song. La Master Track registra cambi di Performance, Volume generale (Pedal Volume), Effect Change, Effect Volume, Scale, variazioni di Tempo, Time Signature iniziale, tonalità dello Score.

La struttura della pagina è analoga a quella del Microscope. Gli eventi sono elencati nella Event List (lista degli eventi) al centro del display.

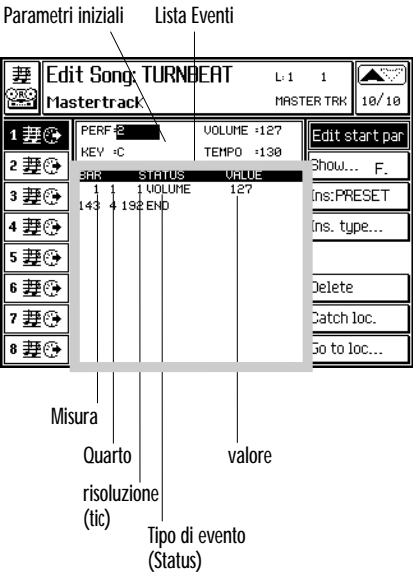
ACCESSO ALL'EDIT DEGLI EVENTI

1. Spostate il cursore attraverso gli eventi con i tasti cursore ▲/▼.
2. Selezionate il parametro da modificare con i tasti cursore ◀/▶.
3. Modificate il parametro selezionato con il DIAL.

PARAMETRI INIZIALI DELLA SONG

All'inizio della Song si trovano degli eventi modificabili ma non cancellabili. Per accedere alle modifiche premete F1 («Start param.»).

PERF - Performance iniziale. Imposta il valore di partenza di alcuni parametri delle tracce (Program Change, Volume, Pan, Effetti). Se gli stessi parametri si trovano anche all'inizio delle singole tracce, suono, volume e pan sono scelti e regolati dagli eventi contenuti nelle tracce e non dalla Performance iniziale.

Valori assegnabili: una delle 8 Performance (max) appartenenti alla Song.

> ***Nota:*** *Caricando un MIDI file, normalmente le programmazioni delle Performance vengono ignorate, dato che i MIDI file reperibili in commercio contengono eventi di inizializzazione all'inizio di ogni traccia.*

VOLUME - Volume generale, regolato dal pedale Damper programmato per funzionare da controllo continuo e assegnato la funzione Pedal Volume.

KEY - Tonalità, per la corretta visualizzazione dello spartito. Mette in chiave le alterazioni della tonalità prescelta (armatura di chiave), rendendo più facile leggere lo spartito. Per esempio, se lo score è stato catturato nella chiave di Do, potrete visualizzarlo nella chiave di Fa# con tutte le alterazioni della tonalità (armatura di chiave) corrette, impostando questo parametro il valore F#.

TEMPO - Tempo di metronomo. Può essere impostato anche dalla pagina di «Sound View» o «Time Tempo».

EVENTI E PARAMETRI MODIFICABILI

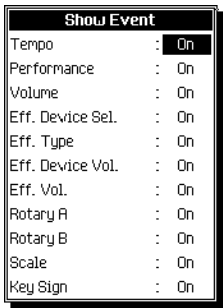
La colonna «Status» indica il tipo di evento. Di ogni evento si può modificare uno o più parametri. La tabella accanto mostra gli eventi e i parametri modificabili.

START PARAMETERS (F1)

Pone in edit i parametri iniziali della Song. Premete nuovamente F1 per ritornare all'edit dei parametri successivi.

SHOW... (F2)

Apre una finestra di dialogo in cui è possibile scegliere gli eventi da visualizzare nella Event List.

Ponete a OFF gli eventi da nascondere.

Show Event		
Tempo	:	On
Performance	:	On
Volume	:	On
Eff. Device Sel.	:	On
Eff. Type	:	On
Eff. Device Vol.	:	On
Eff. Vol.	:	On
Rotary A	:	On
Rotary B	:	On
Scale	:	On
Key Sign	:	On

INS: (X) (F3)

Inserisce alla posizione del cursore un evento del tipo indicato. Per posizionare esattamente l'evento inserito, modificate il suo locatore (parametri a sinistra dello Status).

STATUS	VALUE
TEMPO	Tempo di metronomo. Se durante la registrazione è attiva l'opzione Tempo Rec, vengono registrate le variazioni di tempo. [20 … 250]
PERF	Cambio di Performance [1 … 8]
VOLUME	Variazione di Volume eseguita via MIDI (attraverso il canale Common) o mediante il pedale di Volume. Non registra la variazione di volume eseguita con il controllo M.VOL. [0 … 127]
EFF. DEVICE SEL.	Selezione di una unità DSP. Corrisponde al CC18. La tabella dei DSP selezionabili è in Appendice.
EFF. TYPE	Tipo di effetto assegnato al DSP selezionato. Corrisponde al CC48. La tabella dei DSP selezionabili è in Appendice.
EFF. DEVICE	Volume Generale del tipo di effetto selezionato. La mandata effetti per ogni traccia va regolata nel Microscope mediante CC91 e CC93.

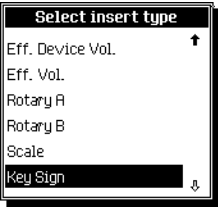
Gli eventi vengono inseriti con i valori di default seguenti:

Status	Value
Tempo	120
Performance	1
Volume	64
Eff. Dv. Sel	0
Status	**Value**
Eff. Type	0
Eff. Vol	0
RotaryA	Slw/Fst
RotaryB	Slw/Fst
Scale	1
Key Sign	C

Dopo l'inserimento, modificate il valore dei parametri relativi a seconda delle esigenze.

INS TYPE... (F4)

Apre una finestra di dialogo in cui potete scegliere il tipo di evento da inserire manualmente con la funzione «Ins: (x)».

Premete il pulsante cursore ▼ per mettere altri eventi in vista.

Selezionate l'evento richiesto e premete ENTER.

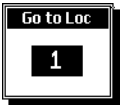
DELETE (F6)

Cancella l'evento selezionato.

CATCH LOCATOR (F7)

Seleziona l'evento che sta suonando, oppure l'evento immediatamente successivo alla posizione corrente della Song.

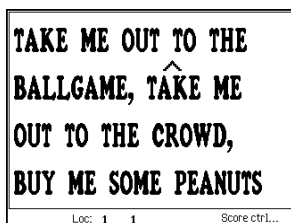
GO TO LOC... (F8)

Porta il cursore al primo evento della misura indicata. Il numero può essere inserito con il DIAL.

Specificate il numero richiesto e confermate con ENTER.

Score & Edit Score

LA TRACCIA SCORE

La traccia SCORE è una traccia ‘fantasma’ che si aggiunge alle tracce ordinarie della Song. Permette di inserire e visualizzare note (Music), testi (Lyrics) e sigle di accordi (Chords).

Lo Score mostra una *linea melodica* e non accordi. Una traccia di accordi viene analizzata, vengono prelevate le note più alte, e viene generato uno spartito melodico.

IL PULSANTE SCORE

Premete SCORE per visualizzare note, testi e sigle di accordi nel display e/o in un monitor esterno.

Premete F8 («Score controls...») per scegliere le opzioni di visualizzazione e lo standard video.

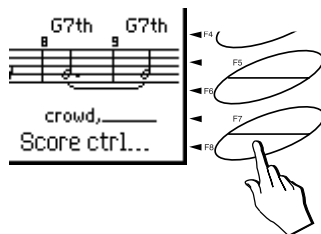
Quando la Song è in esecuzione un indicatore (^) mostrerà costantemente la posizione nello spartito.

TAKE ME OUT TO THE
BALLGAME, TAKE ME
OUT TO THE CROWD,
BUY ME SOME PEANUTS
Loc: 1 1 Score ctrl...

Per vedere lo Score su monitor esterno, la uscita VIDEO (RBG/SCART) deve essere collegata al monitor esterno o televisore domestico mediante il cavo speciale fornito con lo strumento

La traccia Score può essere creata o modificata in «Edit Song».

Score Controls

Nella pagina «Score» premete F8 per aprire la finestra di dialogo «Score Control».

Finestra di dialogo Score control
(opzioni visualizzazione su monitor esterno)

Al termine premete ENTER per confermare o ESCAPE per annullare.

PARTI DELLO SCORE VISUALIZZATE

Selezionate le parti dello Score da visualizzare con i tasti Funzione F3 … F8.

All - Note, testi, sigle di accordi.

Lyric 1...Lyric 4 - Testo a tutto schermo, con caratteri di dimensioni diverse.

Chords - Sigle di accordi su rigo tradizionale senza note. Velocizza di molto l’aggiornamento del display, quindi può essere utile per dare gli accordi al chitarrista o al bassista.

VIDEO CONTROLS

Opzioni di visualizzazione su monitor esterno.

ECHO LCD

ON: il monitor esterno visualizza tutti gli elementi che appaiono nel display di **WK6/8SE**.

OFF: il monitor visualizza solo le parti dello Score (musica, testo, accordi).

Opzioni: On, Off.

VIEW MODE

Colori del testo e dello sfondo. Solo per il monitor esterno.

Opzioni: 1...16.

VIDEO MODE

RGB: la porta RGB trasmette segnali RGB e Video Composito.

CV: la porta RGB trasmette segnali Video Composito. Per una corretta visualizzazione in Video Composito è meglio scegliere questa opzione.

Opzioni: RGB, CV.

Y SHIFT

Regolazione dell'allineamento verticale.

SCORE SPLIT

ON: le note sono disposte su un rigo pianistico.

OFF: le note sono disposte su un solo rigo. Le note che normalmente sarebbero in chiave di basso presentano il simbolo « 8___ » (8va bassa).

CHORDS ON LYRICS

Se posto a ON, con le opzioni di visualizzazione Lyric 1 ... Lyric 4 il monitor esterno visualizza le sigle degli accordi insieme al testo.

SIMBOLI SPECIALI

Nello spartito possono apparire dei simboli speciali.

8___ Simbolo di «ottava bassa». La nota o le note mostrate suonano in realtà un'ottava più in basso.

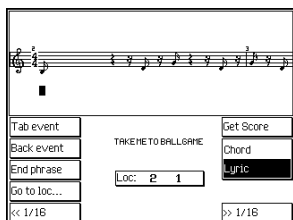
▲ Simbolo di «nota troppo alta». La nota alla posizione in cui appare il simbolo è troppo alta per apparire in partitura.

▼ Simbolo di «nota troppo bassa». La nota alla posizione in cui appare il simbolo è troppo bassa per apparire in partitura. Questo simbolo appare raramente con il rigo pianistico (opzione Score split nella finestra «Score controls» posta a ON).

Edit Score

COME ENTRARE IN EDIT SCORE

1. Premete SONG e seleziona una Song.
2. Premete il pulsante ST.SONG per entrare nel menu principale di EDIT SONG.
3. Premete EDIT SCORE, (F6), per aprire la pagina Score.

   Se non esiste ancora una parte di Score premete GET SCORE, (F4), per crearla (*spiegato più avanti*).

COME USCIRE DALL'EDIT SCORE

Premete ESCAPE una volta per tornare al menu principale di Edit Song, due volte per ritornare al menu principale di Edit, tre volte per ritornare alla pagina Sound View.

INSERIRE LE NOTE

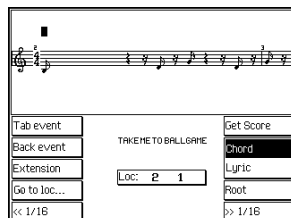
Per realizzare una parte di Score occorre prelevare la linea melodica di una traccia della Song.

1. Premete GET SCORE, (F4):

2. Scegliete la traccia da trascrivere con il DIAL.
3. Premete ENTER per confermare ed attendete che lo Score venga generato.

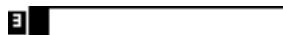
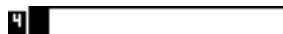
INSERIRE LE SIGLE DEGLI ACCORDI

Le sigle degli accordi (Chords) corrispondono all'evento MIDI 'Text'. Vengono caricate e salvate con i MIDI file. Possono essere inserite in una nuova Song con la procedura seguente.

1. Premete CHORDS, (F5); per portare il cursore sulla riga degli accordi (sopra il rigo musicale).

2. Premete GO TO LOC, (G), per andare a una specifica misura:

   Indicate la misura con il DIAL quindi premete ENTER per confermare o ESCAPE per annullare.

3. Spostate il punto di inserimento alla nota precedente o successiva con i tasti funzione D («Next event») ed E («Previous event»).
4. Ogni nota è idealmente suddivisa in sedicesimi. Oltre alla sigla all'inizio della nota (primo sedicesimo) potete inserire sigle in uno dei sedicesimi successivi. Premete F8 per aprire l'area di inserimento delle sigle:

Inserimento sigla sul secondo sedicesimo

Inserimento sigla sul terzo sedicesimo

Inserimento sigla sul quarto sedicesimo

Il numero alla sinistra dell'area di inserimen-

to indica il sedicesimo corrente. Per spostare il punto di inserimento ad uno dei sedicesimi usate i tasti funzione H (<<1/16) e F8 (>>1/16).

Per uscire e tornare alla nota premete il tasto funzione E («Previous event»). Per uscire e passare alla nota successiva premete il tasto funzione D («Next event»).

5. Suonate l'accordo sotto lo Split Point. La sigla apparirà, in una forma di questo tipo: CMaj, Dmin, E7th...
6. Se volete indicare un basso alternativo premete il tasto funzione F («Extension») e suonate l'accordo alternativo. La sigla dell'accordo assumerà una forma di questo tipo: CMaj/D, Dmin/G...

   Premete i tasti funzione D («Next event») o E («Previous event») per passare ad un altro evento.
7. Potete cambiare l'accordo selezionato suonando un accordo diverso.
8. Potete modificare l'accordo trasformandolo, per esempio, da maggiore a minore o settima. Premete ripetutamente F7 («Root») per alternare il cursore tra la nota fondamentale (le note A, B, C...) e la definizione dell'accordo (min, 7th, dim, aug...):

   Emin

   È selezionata l'intera sigla. Premete F7 («Root»).

   Emin

   È selezionata la nota fondamentale. Premete F7 («Root»).

   Emin

   È selezionata la definizione dell'accordo. Premete F7 («Root»).

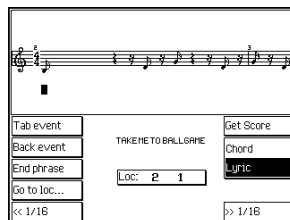
   Emin

   È nuovamente selezionata l'intera sigla.

   Ruotate il DIAL o suonate un altro accordo per modificare l'elemento selezionato (cambiare la nota o la definizione dell'accordo).

INSERIRE IL TESTO

Il testo (Lyrics) corrisponde all'evento MIDI Lyrics. Viene caricato e salvato con i MIDI file. Può essere inserito in una nuova Song con la procedura seguente.

1. Premete LYRICS, (F6), per portare il cursore sulla riga del testo (sotto il rigo musicale).

2. Premete il tasto funzione G («Go to loc...») per andare a una data misura:

   Indicate la misura con il DIAL, quindi premete ENTER per confermare o ESCAPE per annullare.
3. Spostate il punto di inserimento alla nota precedente o successiva con i tasti funzione D («Next event») ed E («Previous event»).
4. Ogni nota è idealmente suddivisa in sedicesimi. Oltre alla sillaba all'inizio della nota (primo sedicesimo) potete inserire sillabe in uno dei sedicesimi successivi. Premete F8 per aprire l'area di inserimento delle sillabe:

   Inserimento sillaba sul secondo sedicesimo.

   Inserimento sillaba sul terzo sedicesimo.

   Inserimento sillaba sul quarto sedicesimo.

   Il numero alla sinistra dell'area di inserimento indica il sedicesimo corrente. Per spostare il punto di inserimento ad uno dei sedice-

simi usate i tasti funzione H («<<1/16») e F8 («>>1/16).

Per uscire e tornare alla nota premete il tasto funzione E («Previous event»). Per uscire e passare alla nota successiva premete il tasto funzione D («Next event»).

5. In questo modo operativo la tastiera musicale funziona da tastiera alfanumerica (fate riferimento al paragrafo «Inserimento testo» a pagina 1.10 della Guida Rapida). Scrivete la sillaba con la tastiera musicale.
6. Premete il tasto funzione F («End line») per far finire un verso. La fine del verso è indicata dal segno '**|**'.

   Non create versi più lunghi di 20 caratteri, per evitare che con un carattere grande il verso vada a capo nel punto sbagliato.
7. Potete modificare la sillaba selezionata riscrivendola tutta o in parte.

   Se volete sostituire un carattere al posto di un altro rimanete in modo Overwrite (cursore rettangolare). Se siete in modo Insert (cursore a forma di linea verticale) premete la nota D#2 («INS/OVER») per passare ad Overwrite. Spostate il cursore con il DIAL, poi inserite il nuovo carattere (o i nuovi caratteri).

   Se volete inserire un carattere senza cancellarne altri occorre passare al modo Insert. Premete la nota D#2 («INS/OVER») in modo che il cursore assuma la forma di un linea verticale. Spostate il cursore con il DIAL, poi inserite il nuovo carattere (o i nuovi caratteri). Premete D#2 per tornare al modo Overwrite.

LA PAGINA «EDIT SCORE»

CHORDS (F5)

Porta il cursore sulla riga degli accordi (sopra il rigo musicale).

LYRICS (F6)

Porta il cursore sulla riga del testo (sotto il rigo musicale).

NEXT EVENT (D)

Porta il cursore all'evento successivo (nota, pausa o sillaba).

PREV. EVENT (E)

'Previous event'. Porta il cursore all'evento precedente (nota, pausa o sillaba).

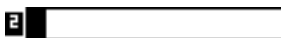
GO TO LOC... (G)

Porta il cursore all'inizio della misura specificata. Premete il tasto funzione G per aprire la finestra di dialogo:

Indicate la misura con il DIAL e premete ENTER per confermare o ESCAPE per annullare.

>> 1/16 (F8)

Suddividendo idealmente in sedicesimi ogni nota di durata superiore al sedicesimo, questo pulsante porta il cursore al sedicesimo successivo. Per esempio, una nota da un ottavo è divisa in due sedicesimi, una da un quarto è divisa in quattro sedicesimi.

L'edit avviene in uno speciale riquadro:

Per uscire e tornare al normale edit della nota premete il tasto funzione E («Previous event»). Per uscire e passare alla nota successiva premete il tasto funzione D («Next event»).

<< 1/16 (H)

Vedi sopra. Porta il cursore al sedicesimo precedente.

GET SCORE... (F4)

Genera lo spartito, scegliendo una traccia di cui trascrivere la melodia. Premete F4 per aprire la finestra di dialogo:

Indicate la traccia con il DIAL e premete ENTER per confermare o ESCAPE per annullare.

Se la traccia contiene accordi, l'analizzatore preleva le note più acute cercando di eliminare le note estranee alla melodia. È più facile ottenere una buona parte di Score da una traccia esclusivamente melodica.

EXTENSION (F)

Questo comando permette di aggiungere un basso alternativo all'accordo. Selezionate un accordo e premete il tasto funzione F, poi suonate un accordo completo che abbia come nota fondamentale il basso alternativo da inserire.

Emin/B

Potete modificare l'estensione con il DIAL, oppure suonando un accordo diverso.

Suonate gli accordi sotto lo Split Point.

ROOT (F7)

Questo comando permette di modificare separatamente la nota fondamentale dell'accordo e la sua definizione. Selezionate un accordo e premete ripetutamente F7 per mettere in edit alternativamente la nota fondamentale o la sigla, o per tornare all'edit dell'accordo completo.

Potete modificare la parte selezionata con il DIAL, oppure suonando un accordo diverso.

Suonate gli accordi sotto lo Split Point.

END PHRASE (F)

Questo comando inserisce alla posizione corrente un segno di fine verso ('|'). Visualizzando solo il testo (opzioni Lyrics 1 ... Lyrics 4) i versi terminano quando viene raggiunto questo segno e il verso successivo inizia in una nuova riga.

È consigliabile non scrivere versi più lunghi di 20 caratteri, per non avere un'errata divisione dei versi con l'opzione Lyrics 1 (testo grande).

Potete cancellare questo segno come qualsiasi altro carattere: seleziona la sillaba con D («Next event») o E («Previous event»). Selezionate il segno con DIAL e cancellate il segno con la nota F2 (DELETE).

Vocal Processor

La funzione Vocal Processor vi consente di aggiungere delle armonie vocali alla propria esecuzione. Fino a quattro melodie armoniche possono essere aggiunte ad una qualsiasi sorgente sonora (voce, chitarra, synth, etc.).

Il vostro strumento è dotato della scheda Audio Vocal Processor con caratteristiche di armonizzazione vocale ed il processo dei segnali audio in entrata con gli effetti digitali interni dello strumento.

LE CARATTERISTICHE OFFERTE DAL VOCAL PROCESSOR:

1. Vocal Processor è in grado di aggiungere al proprio canto delle armonie vocali a seconda di diverse modalità che arricchiranno il background corale.
2. Vengono implementate delle funzioni assegnabili ai pedali per gestire la funzione Vocal Processor. Sono inclusi anche dei Midi Controllers specifici per la gestione via MIDI.
3. Nell'ambiente General, è incluso un Equalizzatore (nel modulo Mic/Line) che agisce solo sul Microfono.
4. La presa MIC/LINE INPUT 1 è predisposta per default per consentire al segnale in entrata (microfono) di essere processato dal Vocal Processor.

La funzione Vocal Processor si trova nell'ambiente EDIT EFFECT. Entrando nell'ambiente, selezionate il modulo VOCAL PROC e premete ENTER per accedere ai relativi parametri.

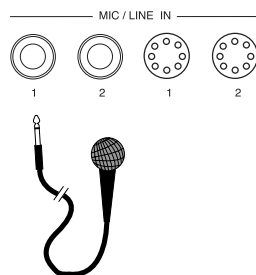
COLLEGAMENTI

Per utilizzare il Vocal Processor, il minimo indispensabile di apparecchiatura di cui avrete bisogno consiste di:

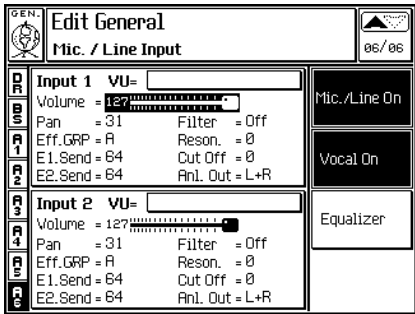
Un microfono a bassa impedenza con un connettore jack in uscita.

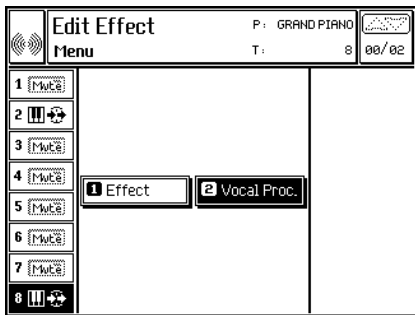
Farete uso di uno dei pedali, appropriatamente programmato per una delle funzioni associate al Vocal Processor.

Pedale Switch: programmate uno dei pedali ad operare da Switch Pedal e programmatelo per una delle funzioni che gestiscono il Vocal Processor (Vocal On/Off, Vocal Mute, Mode recall, ecc.).

Microfono: collegate il Microfono alla presa 1 dell'interfaccia MIC/LINE. Regola la sensibilità del microfono (Gain) con la manopolina 1. Nell'ambiente General, modulo Mic/Line, troverete le opzioni Mic/Line On/Off, Vocal On/Off e un Equalizzatore che agisce esclusivamente sul segnale del Microfono in entrata.

ATTIVATE IL VOCAL PROCESSOR

Il Vocal Processor è abilitato quando entrambe le opzioni Mic/Line On/Off e Vocal Processor On/Off nell'ambiente Edit General sono abilitate (On). Mentre queste due opzioni sono abilitate per default, nel caso in cui sono state disabilitate involontariamente, potete abilitarle premendo i tasti funzione corrispondenti quando siete in ambiente Edit General.

Pertanto, prima di accedere al modulo Vocal Processor per la prima volta, conviene entrare nell'ambiente Edit General, attivare il modulo Mic/Line e porre in ON le opzioni MIC/LINE ON/OFF e VOCAL ON/OFF mediante i tasti funzione corrispondenti.

Premete ESCAPE o GENERAL per uscire dall'ambiente Edit General.

Lo strumento memorizzerà lo stato selezionato anche dopo aver spento lo strumento.

Edit Effect- Menu principale

LAVORANDO CON IL VOCAL PROCESSOR

Selezionate il modulo Vocal Processor dal menu principale Edit Effects e premete **Enter** per accedere al modulo.

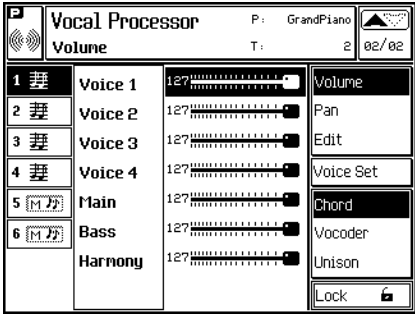
È anche possibile passare direttamente al modulo mediante i pulsanti di scorrimento pagina (▲▼).

La configurazione dei parametri della videata attivata dipenderà dalla modalità selezionata.

Sono previsti tre modi principali: **Chord / Vocoder / Unison.**

CHORD (F5)

<u>LA MODALITÀ CHORD È DISPONIBILE SOLO IN MODO STYLE</u>.

Il modo CHORD armonizza fino a quattro voci in relazione al riconoscimento accordi ed al tipo di accordo (Chord Type: Close o Smart) selezionato (vedi Vocal Processor - Edit). Le voci armoniche sono generate all'interno dell'ottava sopra e sotto la propria nota con due intervalli diversi; un intervallo vicino alla propria nota (Close) ed uno lontano (Extreme). L'estensione degli intervalli varia a seconda dell'accordo suonato.

Vocal Processor - Modo Chord, opzione Volume

Le quattro voci possono essere scelte tra le sei disponibili:

Voice 1 : Extreme ottava inferiore

Voice 2 : Close ottava inferiore

Voice 3 : Extreme ottava superiore

Voice 4 : Close ottava superiore

Main : “ doppia” la voce in ingresso

Bass : “ doppia” la voce in ingresso una ottava sotto.

È possibile regolare il volume ed il pan di ogni singola voce (F1/F2).

È possibile disattivare (Mute) o attivare le varie voci con i tasti funzione A-F.

Es: una voce attivata mostra l’icona

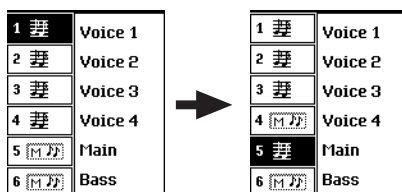
una voce disattivata mostra l’icona

Il parametro Harmony gestisce il volume generale dell’armonizzazione

Il funzionamento della pagina Volume è analogo a quello della pagina omonima nell’ambiente EDIT MIXER, ovvero è possibile regolare i volumi delle voci con il dial o con gli sliders.

Le regolazioni di volume e pan sono comuni alle tre modalità d’uso.

N.B. Le voci prodotte dal Vocal Processor sono sempre fino a 4.

Esempio: se sono selezionate le voci 1/2/3/4, per selezionare la voce Main o Bass bisogna mettere in mute una delle voci Voice.

VOCODER (F6)

Il modo Vocoder è attivo sia in modo STYLE che in modo SONG.

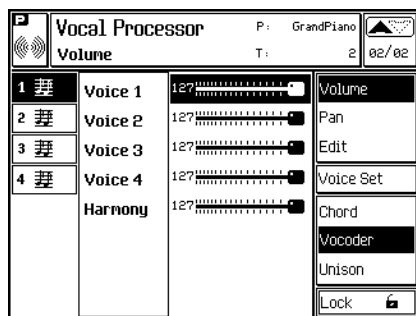
Il modo VOCODER prende riferimento dalle note suonate in real time da tastiera, o riprodotte dal sequencer, e il Vocal Processor risponde spostando l’intonazione della propria voce fino al raggiungimento delle stesse note suonate.

Il suo funzionamento è sempre legato ad una delle tracce (vedi Vocal Processor - Edit).

È possibile regolare il volume ed il pan di ogni singola voce (F1/F2).

È possibile disattivare (Mute) o attivare le varie voci con i tasti funzione A-F.

Nel modo VOCODER non sono previste le tracce Main e Bass.

È prevista la ricezione di Pitch e Modulation dalla traccia assegnata.

Vocal Processor - Modo Vocoder, opzione Volume

UNISON (F7)

Il modo UNISON è attivo sia in modo STYLE che in modo SONG. In questa modalità il Vocal Processor lavora automaticamente duplicando fino 4 volte (4 voci) la voce all'ingresso, utile per ottenere effetti di doppiaggio.

Ad ogni voce verrà assegnato un leggero Detune ('stonatura') per arricchire il contenuto armonico delle voci.

Voice 1 = +12 cents

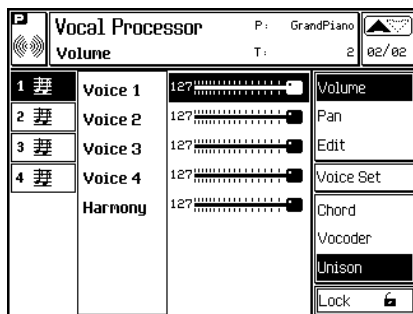
Voice 2 = + 7 cents

Voice 3 = – 7 cents

Voice 4 = – 12 cents

È possibile regolare il volume ed il pan di ogni singola voce (F1/F2).

È possibile disattivare (Mute) o attivare le varie voci con i tasti funzione A-F.

Nel modo Unison non sono previste le tracce Main e Bass.

Vocal Processor - Modo Unison, opzione Volume

EDIT (F3)

In questo ambiente è possibile applicare l'LFO ed altre modifiche alle voci generate dal Vocal Processor. L'edit agisce in modo globale su tutte le quattro voci, non individualmente.

I parametri disponibili in questa pagina sono comuni ai tre modi operativi.

A proposito dell'LFO

L'LFO è una oscillazione a bassa frequenza (Low Frequency Oscillator) che può modulare ciclicamente l'intonazione (Pitch) delle voci.

A causa della sua azione ciclica, l'LFO crea l'effetto di Vibrato, simulando ciò che si sente nella voce umana.

Vocal Processor - Edit

I PARAMETRI DELLA PAGINA DI EDIT

LFO Wave

Seleziona la forma d'onda dell'oscillazione a bassa frequenza.

Valori assegnabili: Off, Sinus, Triangle, Saw, Square, Random, Sample/Hold.

LFO Rate

Determina la velocità dell'oscillazione dell'LFO.

Valori assegnabili: 1 … 200.

LFO Depth

Determina la profondità d'azione dell'LFO.

Valori assegnabili: 0 … 7.

LFO Delay

Determina il ritardo prima dell'inserimento dell'LFO. L'ingresso dell'LFO è reso graduale.

Valori assegnabili: 0 … 64.

Pitch Filter

Un rilevatore dell'intonazione delle voci. In modo Free (libero), le imperfezioni dell'intonazione dovute alle piccole stonature vocali restano invariate. In modo Auto Correction, le imperfezioni vengono corrette automaticamente.

Valori assegnabili: Free, Auto Correction.

Chord Type

Sceglie tra due diversi modi di armonizzazione dell'accordo suonato.

Valori assegnabili: Close e Smart.. [*Vedi anche Harmony Type nell'ambiente Edit Tracks/Splits*].

Vocoder Track

Seleziona la traccia sul quale il Vocoder agisce.

Valori assegnabili: 1 … 32.

Transpose

Applica una trasposizione di un'ottava in alto alla traccia Vocoder.

Valori assegnabili: Off, Octave+.

VOICE SET (F4)

In questa pagina è possibile richiamare fino a 16 configurazioni Custom.

Ogni Custom contiene una diversa impostazione di tutti i parametri disponibili nell'ambiente Harmony (Volume, Pan, Mute, Mode, lfo,...). I Custom non sono riscrivibili.

Potete usare i Custom come punto di partenza per le tue configurazioni vocali e, naturalmente, sarà possibile apportare delle ulteriori modifiche che puoi memorizzare nella Performance corrente.

Vocal Processor — P: GrandPiano — T: 2 — 02/02
Voice Set

Custom 1	Custom 9
Custom 2	Custom 10
Custom 3	Custom 11
Custom 4	Custom 12
Custom 5	Custom 13
Custom 6	Custom 14
Custom 7	Custom 15
Custom 8	Custom 16

Vocal Processor - Voice Set

LOCK (F8)

La funzione LOCK segue lo stesso funzionamento gestito per le tracce, conservando la programmazione corrente anche cambiando Performance.

Per bloccare la situazione corrente, premete il tasto funzione F8 per attivare il Lock. L'icona rimane in negativo ed il lucchetto si chiude.

Vocal Processor - Modo Chord, opzione Volume, Lock On

Ulteriori modifiche

Oltre a quanto descritto, il vocal Processor implementa le seguenti funzioni aggiuntive:

PEDALS

Nell'ambiente Edit Controllers.

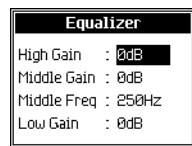
Si aggiungono le seguenti funzioni assegnabili ai pedali ed ai pads:

- Vocal On/Off (Pedals)
- Vocal Volume (solo Pedals Assign.)
- Vocal Custom 1-16 (Pedals)
- Vocal Mute (Pedals)
- Vocal Chord/Vocoder/Unison (Pedals)

N.B. Tutti i parametri sopra descritti sono memorizzabili nella Performance.

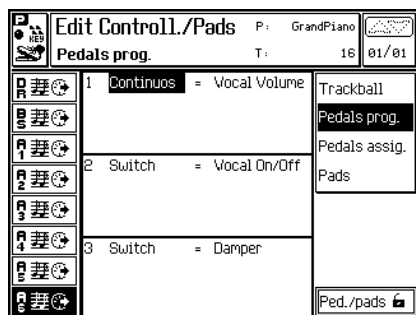
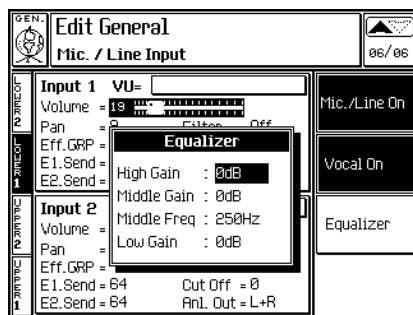
VOCAL ON/OFF E EQUALIZER

Nell'ambiente Edit General, il modulo Mic/Line In presenta una finestra di Equalizzazione di cui i parametri sono:

- High gain
- Middle Freq
- Middle gain
- Low gain

I parametri dell'Equalizzatore agiscono esclusivamente sul segnale del Microfono in entrata.

Il parametro Vocal On/Off abilita/disabilita il Vocal Processor.

Il parametro Mic/Line On/Off abilita/disabilita l'interfaccia MIC/LINE.

N.B. Questi parametri vanno memorizzati nel GENERAL.

Edit Controllers - Vocal Volume e Vocal On/Off assegnati ai pedali

Edit General - Equalizer

SPECIALI MIDI CONTROLLER ASSOCIATI AL VOCAL PROCESSOR

Ai fini di gestire il Vocal Processor via MIDI, sono disponibili i seguenti MIDI Controllers (canale Common):

Cntrl No.	Descrizione	Valore
12	Vocal volume	0 … 127
13	Vocal On/Off	0 Off/On (toggle)
		64-127 On
14	Mode recall	0 = Chord mode
		1 - Vocoder mode
		2 = Unison
15	Voice Set recall	1 = 1
		2 = 2
		3 = 3
		…
		15 = 15
		16 = 16
85	Voice Mute mode	0 = Voice 1
		1 = Voice 2
		2 = Voice 3
		3 = Voice 4
		4 = Main
		5 = Bass

CARICAMENTO MIDI FILE CONTENENTE TRACCIA VOCODER

Quando viene caricato un MIDI File che contiene la traccia Vocoder, quest’ultima si pone automaticamente sulla traccia 5.

Edit General

In «Edit General» puoi modificare parametri globali, non memorizzati in Performance. Una parte dei parametri viene conservata in RAM e salvata nel disco come Setup.

Premi il pulsante GENERAL nella sezione EDIT per accedere all'ambiente «Edit General».

«Edit General» è un ambiente di edit a struttura complessa. Premendo GENERAL la prima volta appare il menu principale, da cui si può accedere ai 6 moduli di edit mediante uno dei metodi descritti:

a) ruota il DIAL per selezionare il modulo e premi ENTER;

b) usa i tasti cursore per selezionare il modulo e premi ENTER;

c) usa i pulsanti ▲▼ per passare direttamente da in modulo all'altro;

d) specifica il numero del modulo con la tastierina numerica (con il LED di KEY PAD acceso) e premi ENTER.

Edit General - Menu principale

DESCRIZIONE DELLA PAGINA DEL MAIN MENU

La pagina menu mostra al centro 6 moduli: General Controls, Tuning/Scale, Pedalboard/ Computer, Date & Time, Display Controls e Mic/ Line In.

Sul lato destro sono presenti 8 opzioni selezionabili con i corrispondenti tasti funzione F1…F8: Battery & Release, Auto Help, System Info, Restore All, Restore Styles, Restore Performances, Restore Songs, Restore Style Performances, Restore Sounds.

Dopo l'accesso ai moduli, le opzioni mostrate nella colonna relativa cambiano con il cambiare del modulo stesso.

Alla fine del capitolo sono descritte le opzioni del menu principale.

Controlli Generali

KEYBOARD SENSITIVITY

Determina la risposta della tastiera alla dinamica. *Valori assegnabili: Soft, Medium soft, Medium, Medium hard, Hard.*

FOOTSWITCH POLARITY

Footswitch 1, 2, 3

Polarità dei pedali programmabili 1, 2, 3 (DAMPER). I pedali Generalmusic sono di tipo NC.

Opzioni: NC (Normally Closed), NO (Normally Open).

GEN. Edit General
General controls 01/06
Keyboard sensitivity
Velocity : Medium
Touch : Medium
Footswitch polarity
Footswitch 1 : Normally closed
Footswitch 2 : Normally closed
Footswitch 3 : Normally closed

Edit General: General controls (controlli generali)

Tuning / Scale

MASTER PITCH

Intonazione fine per passi di 1/64 di semitono.

Valori assegnabili: -63...+63.

KEYBOARD SCALE

Selezione dei Temperamenti (o Scale).

Opzioni: Equal, Inverse, Meantone, Werkmeister III, Arabian 1, Arabian 2, User1 ... User8.

SCALE PROGRAMMABILI USER

Lo strumento offre la possibilità di programmare delle scale (Temperamenti) User a seconda delle proprie esigenze mediante la tastiera nella parte inferiore del display. Questa rappresentazione grafica riporta l'accordatura corrente delle note di un'ottava. L'ottava in edit è indicata sopra la rappresentazione della tastiera (es. Octave C-1/B-1 = ottava Do-1/Si-1). Ogni nota riporta lo stato dell'accordatura della nota reale (coarse) e dell'intonazione fine (fine). Le operazioni di programmazione permettono di modificare il pitch di una o più note modificando i parametri della nota reale e quella fine per l'ottava corrente. La configurazio-

Edit General: Master pitch & Keyboard Scale

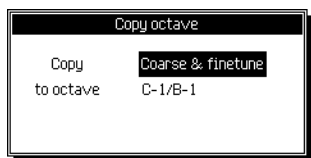
ne ottenuta viene poi copiata a tutte le altre ottave per ottenere il temperamento desiderato.

Esempio - per programmare una scala mediante l'intonazione fine delle note:

1. Con la funzione "Octave Up" (F5), seleziona l'ottava da programmare.
2. Usa i tasti cursore per selezionare il parametro dell'intonazione fine (in questo caso "0") e ruota il Dial per regolare l'intonazione della nota a seconda delle proprie esigenze, suonando la nota ripetutamente per sentire il cambiamento ottenuto.
3. Ripeti l'operazione di intonazione fine per altre note.
4. Seleziona la funzione "Copy to oct." (F3), selezione l'opzione "Fine Tune" nel parametro "Copy" e l'opzione "ALL" nel parametro "to ottave", quindi premi ENTER per confermare.
5. Conclusa la programmazione il temperamento (la scala) può essere salvato nel Setup premendo F7 («Save»). Comparirà la richiesta di scegliere una locazione User.

LE OPZIONI TUNING/SCALE

COPY TO OCTAVE... (F3)

Copia la programmazione corrente ad un'altra ottava. Si apre la finestra di dialogo «Copy to octave», in cui vanno indicati gli elementi da copiare e l'ottava in cui copiare la programmazione.

Coarse&Fine - Copia sia le note reali (coarse) che la regolazione fine (fine tune).

Coarse - Copia solo le note reali.

Finetune - Copia solo la regolazione fine

To octave - Seleziona l'ottava a cui copiare la programmazione. Seleziona l'opzione ALL per copiare la configurazione dell'ottava programmata a tutte le ottave della tastiera.

OCTAVE UP (F5)

Pone in edit l'ottava successiva (più acuta).

OCTAVE DOWN (F6)

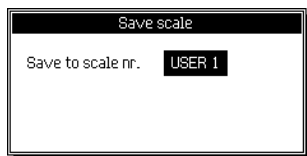
Pone in edit l'ottava precedente (più grave).

CATCH NOTE... (F7)

Seleziona la nota da porre in edit. Premi F7. Appare il messaggio seguente:

Suona la nota da porre in edit.

SAVE... (F8)

Salva nel Setup la scala (il temperamento) programmata come scala User. Si apre la finestra di dialogo «Save», in cui puoi scegliere una delle 8 scale User.

Scegli la scala User con il DIAL. Premi ENTER per confermare o ESCAPE per annullare.

Pedalboard / Computer

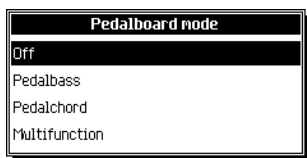
Le prese PEDALBOARD e COMPUTER sono alternative. Occorre scegliere quale delle due utilizzare.

Per attivare una delle due prese seleziona con i tasti cursore il riquadro corrispondente («Pedalboard» o «Computer»).

PEDALBOARD

Se hai acquistato la pedaliera opzionale Generalmusic a 13 pedali, collegala alla presa Pedalboard e programma lo strumento premendo il pulsante F8 («Mode»).

MODE (F8) PER PEDALBOARD

Opzioni per la pedaliera.

Off - Pedaliera disattivata.

Pedalbass - Il basso automatico viene disattivato e la traccia BASS viene assegnata alla pedaliera. È possibile suonare il basso con la pedaliera.

Pedalchord - Il riconoscimento accordi della tastiera viene disattivato e passa alla pedaliera. Per formare minore e settima puoi suonare due note contemporaneamente. In alternativa puoi programmare i pedali 1, 2, 3 per selezionare minore e settima con i pedali.

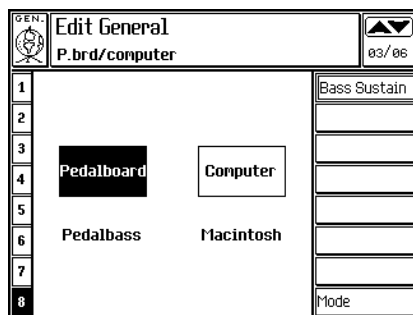
Multifunction - Ogni nota della pedaliera richiama una funzione associata agli Style:

Nota	Funzione	Nota	Funzione
C2	Start/Stop	C#2	Tempo –
D2	Intro	D#2	Tempo +
E2	Ending	F2	Var 1
F#2	Fill <	G2	Var 2
G#2	Fill =	A2	Var 3
A#2	Fill >	B2	Var 4
C3	Key Start		

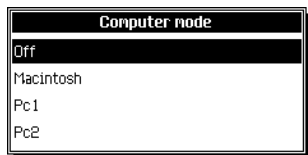
BASS SUSTAIN (F1)

Sostegno delle note di pedaliera.

COMPUTER

Invece di usare l'interfaccia MIDI, puoi ottenere un collegamento diretto ad un computer mediante un unico cavo seriale. Puoi programmare la porta computer per il tipo di computer utilizzato premendo il tasto funzione F8 («Mode»).

Edit General: PedalBoard/Computer

MODE (F8) OPZIONI PER COMPUTER

Opzioni per il dialogo con il computer:

Off - Collegamento disattivato.

Macintosh - Collegamento seriale con un Apple Macintosh™. Occorre un cavo seriale standard per Macintosh, da collegare alla presa Modem. Nel software del computer scegli una velocità di comunicazione di 1 MHz.

PC1 - Collegamento seriale con un IBM PC™ o compatibile, con velocità di comunicazione di 31250 baud. Il cavo seriale (opzionale) va collegato alla porta RS-232 del computer.

PC2 - Come il precedente, ma con velocità 38400 baud.

Date & Time

Regolazione del calendario e orologio interno (data e ora).

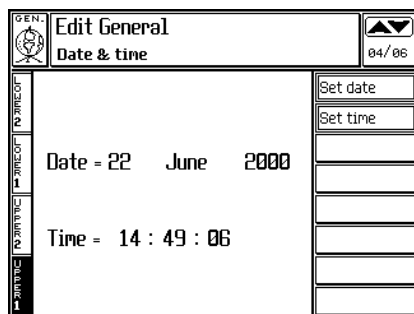
SET DATE (F1)

Pone in edit la data. Porta il cursore su giorno, mese e anno ed esegui le necessarie modifiche con il DIAL.

Conferma con ENTER o F1.

SET TIME (F2)

Pone in edit l'ora. Porta il cursore con i tasti cursore su ora, minuto e secondo ed esegui le necessarie modifiche con il DIAL.

Conferma con ENTER o F2.

Edit General; Date & Time

Display controls

Controlli di visualizzazione per il display. Le programmazioni sono conservate in memoria anche a strumento spento. Non vengono salvate su disco.

CHORD LANGUAGE

Seleziona la lingua (English/Italiano) in cui sono mostrate le sigle degli accordi nella schermata principale (modo Style/RealTime)

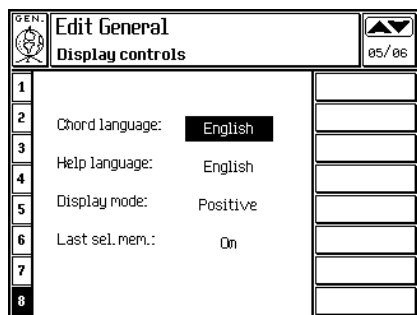
HELP LANGUAGE

Seleziona la lingua in cui è mostrato l'Help (English, Italiano, Français, Deutsch, Nedelands, Español).

DISPLAY MODE

Offre la scelta tra la visualizzazione testo nero su sfondo bianco (Positivo) e testo bianco su sfondo nero (Negativo).

LASAT SELECTION MEMORY

Se abilitato (ON), l'ultima selezione eseguita negli ambienti Style, Performance e Sound viene memorizzata. Se disabilitato (Off), le finestre di scelta negli ambienti Style, Performance e Sound non visualizzano l'ultima selezione eseguita.

Edit General - Display controls

Mic / Line Input

In questa pagina potete regolare il segnale in ingresso per l'uso dell'Audio Vocal Processor. Contiene barre grafiche per controllare il livello di segnale negli ingressi Mic/Line 1 e 2.

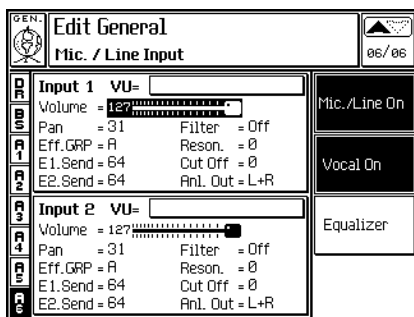
Il segnale in ingresso viene inviato al generatore sonoro interno e al processore di effetti prima di essere rinviato alle uscite LEFT e RIGHT.

Regola l'impedenza con le manopole GAIN poste accanto agli ingressi audio. Il livello ottimale è quando il segnale in ingresso, al massimo volume, sfiora l'estremità destra della barra grafica VU (la zona del "clipping").

Regola il volume massimo con il cursore MIC/LINE posto sul pannello di controllo. Il cursore MASTER regola complessivamente il livello di uscita del generatore sonoro interno (suoni di **WK6/8SE** e segnale degli ingressi MIC/LINE IN).

INPUT VU

Indicatore di livello del segnale in ingresso. Regola l'impedenza degli ingressi con le manopole 2 e 1 poste accanto agli ingressi audio.

Al livello massimo si può avere "clipping", cioè una distorsione, che può essere eliminata regolando l'impedenza.

Edit General - Mic/Line In

VOLUME

Regolazione separata del volume per ognuno degli ingressi. *Valori assegnabili: 0 ... 127*.

PAN

Determina la posizione del segnale in ingresso nel panorama stereo. *Valori assegnabili -32 (tutto a sinistra) ... 0 (al centro) ... +31 (tutto a destra).*

EFF GROUP

Seleziona il Group di effetti A o B.

E1 SEND

Determina la quantità di effetto riverbero da applicare al segnale. *Valori assegnabili: 0 ... 127.*

E2 SEND

Determina la quantità di effetto modulazione da applicare al segnale. *Valori assegnabili: 0 ... 127.*

FILTER

Seleziona il tipo di filtro. *Valori assegnabili: Off, LP (Low Pass), HP (High Pass), BP (Band Pass), PB (Parametric Boost), PC (Parametric Cut).*

CUTOFF

Imposta la frequenza di taglio del filtro (cutoff frequency). *Valori assegnabili: 0 ... 191.*

RESONANCE

Imposta la risonanza del filtro. *Valori assegnabili: 0 ... 127.*

AUDIO OUT

Seleziona l'uscita o uscite audio a cui indirizzare il segnale. *Valori assegnabili: L+R (Left+Right); L; R.*

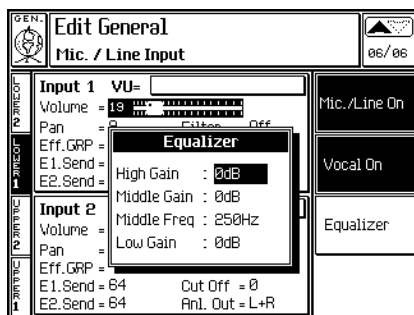
MIC/LINE ON/OFF (F1/F2)

Interruttore di attivazione/disattivazione degli ingressi audio MIC/LINE IN1 e IN2). Quando gli ingressi sono attivi la polifonia è ridotta di due note; se non ne hai bisogno disattivali per destinare le due voci ai suoni interni di **WK6/8SE**.

VOCAL ON/OFF (F3/F4)

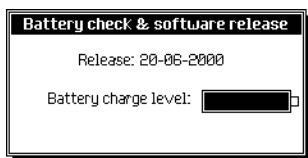
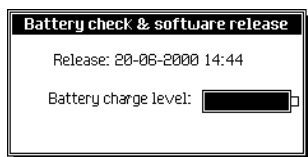
Interruttore di attivazione del Vocal Processor. Vedi anche il capitolo Vocal Processor (Edit Effects).

EQUALIZER (F5/F6)

I parametri dell'Equalizzatore agiscono esclusivamente sul segnale del Microfono in entrata.

Le opzioni del menu principale di Edit General

BATTERY & RE.... (F1)

Data di aggiornamento del sistema operativo e livello di carica della batteria tampone.

Premi F1 una volta per avere informazioni sulla data della versione del sistema operativo e il livello di carica della batteria ricaricabile:

Premi di nuovo F1 per mostrare la data e ora della versione del sistema operativo:

Quando il livello di carica è basso, lascia lo strumento acceso per circa 15 ore per ricaricare completamente la batteria.

Colonna delle opzioni del menu principale di Edit General

SYSTEM INFO (F2)

Informazioni sulle espansioni installate.

RESTORE

L'ambiente «Edit General» presenta diversi comandi di RESTORE che risultano utili per ripristinare delle parti o tutta la RAM dello strumento allo stato di default.

Tutti i dati programmati dall'utente (Programmable Performance, Style User, Song, Performance-Sound, Sound) possono essere cancellati mediante un solo comando, sia come un insieme dello stesso tipo di elemento (tutti le Performance, tutti le Style-Performance, tutti gli User Style, tutte le Song, tutti i Sound), sia come un blocco intero di tutti i dati in RAM. La cancellazione dei dati programmati ripristina lo stato originale dei parametri dello strumento.

Per esempio, se si usa il comando Restore Performances, si possono cancellare tutti le Performance programmabili modificate e memorizzate dall'utente e ripristinare le Performance originali programmate in fabbrica.

> ***ATTENZIONE**: Usa i comandi RESTORE con prudenza in quanto i dati programmati vengono cancellati irremediabilmente. Assicurati di aver prima salvato tutti i tuoi dati su dischetto o nell'Hard disk prima di procedere con le operazioni di Restore.*

RESTORE ALL (F3)

Usa questa operazione per ottenere la cancellazione completa della RAM, (Performance, User Style, Style-Performance, Song) con recupero dei dati originali di fabbrica (RAM vuota).

Premendo F3 mostra un messaggio che richiede una conferma dell'operazione con ENTER o l'annullamento con ESCAPE.

RESTORE STYLES (F4)

Usa questa operazione per ottenere la cancellazione di tutti gli Style User (comprese le User Style-Performance) nelle locazioni User 1, 2, 3 e 4 della sezione STYLE GROUPS. Le locazioni USER vengono ripristinate allo stato originale di fabbrica (vuote: User).

Premendo F4 mostra un messaggio che richiede una conferma dell'operazione con ENTER o l'annullamento con ESCAPE.

RESTORE PERFORMANCE (F5)

Usa questa operazione per ottenere la cancellazione di tutti i Programmable Performances modificati e memorizzati con il comando PERFORMANCE GROUPS. Viene ripristinato lo stato originale dei parametri di tutte le Performance.

Premendo F5 mostra un messaggio che richiede una conferma dell'operazione con ENTER o l'annullamento con ESCAPE.

RESTORE SONGS (F6)

Usa questa operazione per ottenere la cancellazione totale di tutte le Song in RAM. La memoria dedicata alle Song è ripristinata allo stato originale di fabbrica (vuota: User).

Premendo F6 mostra un messaggio che richiede una conferma dell'operazione con ENTER o l'annullamento con ESCAPE.

RESTORE STYLE-PERFORMANCE (F7)

Usa questa operazione per ottenere la cancellazione totale di tutte le Style-Performance modificate associate agli Style ROM. Viene ripristinato lo stato originale dei parametri di tutte le Style-Performance. I ROM-Style associati alle Style-Performance modificate sono contrassegnate nel display con un asterisco (*) dopo il nome dello Style.

Premendo F7 mostra un messaggio che richiede una conferma dell'operazione con ENTER o l'annullamento con ESCAPE.

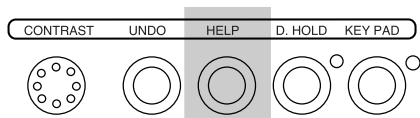
RESTORE SOUNDS (F8)

Usa questa operazione per ripristinare la configurazione originale dei suoni, cancellando totalmete di tutti suoni programmati e memorizzati in RAM. Questa operazione è particolarmente utile per ripristinare la configuazione originale dei suoni **WK6/8SE** (più di 1,000) dopo aver caricato, ad esempio, dei suoni da un dischetto contenente una configurazione della precedente serie WK4 (circa 600) usando la procedure Load Block o Load All Sounds.

Premendo F8 mostra un messaggio che richiede una conferma dell'operazione con ENTER o l'annullamento con ESCAPE.

Help

Nel **WK6/8SE** è incorporato un sistema di "aiuto in linea" in grado di visualizzare informazioni in forma breve e concisa sulle funzioni base dello strumento. Questa funzione è particolarmente utile quando incontrate un problema e non avete a disposizione il manuale di istruzioni per trovare la soluzione.

In genere, premendo il pulsante HELP attiva una videata che contiene delle informazioni relative all'ambiente corrente.

Pertanto, se è selezionato il modo Style/Performance, premete HELP per accedere alle informazioni relative a questo ambiente (main page).

Oppure, se state lavorando in uno degli ambienti Edit (ad esempio, Edit Effects), premete HELP per accedere alle informazioni sulla sezione Effects.

Alcune pagine HELP contengono informazioni generiche e una o più pagine più dettagliate (Detail) dell'argomento trattato.

COME USARE L'HELP

1. Premete il pulsante HELP per accedere alle informazioni relative all'ambiente corrente.

   Si attiverà una pagina GENERAL con informazioni generiche relative al modo operativo corrente.

2. Se la funzione è abilitata, premete il pulsante corrispondente a DETAILS (F7/F8) per aprire una sotto-pagina con dettagli approfondite relative all'argomento trattato.

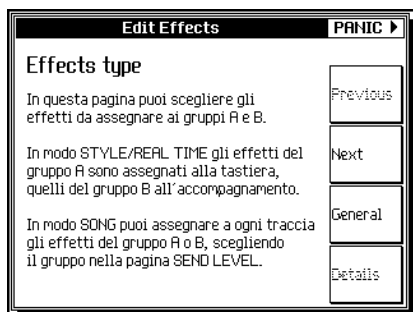
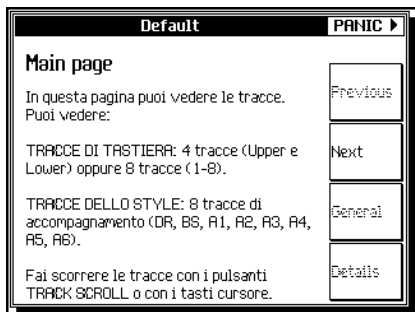
   A seconda del modo operativo, una o più pagine dettagliate potrebbero essere o non essere disponibili (NEXT - F3/F4). [NEXT = successiva].

   Una volta entrati in una pagina NEXT, si abilita l'opzione PREVIOUS (F1/F2) [=precedente].

   Opzioni non disponibili sono mostrati con delle righe tratteggiate.

3. Premete F5/F6 per ritornare alla pagina GENERAL.

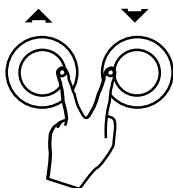
4. Per passare ad un altro argomento HELP, indifferentemente dal modo operativo corrente, premete NEXT (F3/F4) o PREVIOUS (F1/F2).

5. Premete ESCAPE per chiedere la pagina HELP.

PANIC

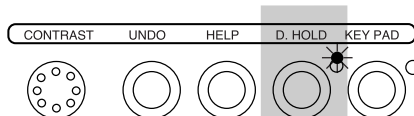
Quando si lavora con sistemi MIDI, possono sorgere dei problemi dovuti alla trasmissione di una eccessiva quantità di dati, oppure alla ricezione di un messaggio MIDI errato, oppure ancora a causa di sbalzi di tensione dovuti ad un'inavvertito scollegamento di un cavetto mentre la comunicazione MIDI tra due strumenti è attiva.

La funzione PANIC invia a tutte le unità MIDI esterne i messaggi di "All notes off" [tutte le note off] e "Reset all Controllers".

COME SI ATTIVA IL PANIC

- Se lo strumento di blocca mentre state lavorando con il MIDI, premete contemporaneamente i due pulsanti di scorrimento pagina (▲▼) a destra del display.

Display Hold

Se desiderate eseguire diverse selezioni senza chiudere ogni volta la finestra di scelta, attivate la funzione D. HOLD (Display Hold).

Il LED del pulsante si accenderà per indicare l'attivazione della funzione.

D. HOLD rimarrà attivo (LED acceso) fino a quando il pulsante non viene disattivato.

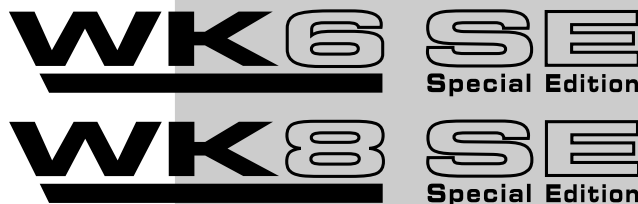
Premete ESCAPE per chiudere la finestra di scelta senza disattivare D. HOLD (il LED rimarrà acceso).

Usa il Display Hold per selezionare i Sound, gli Style, le Programmable Performance e le Song.

Per defaul, la funzione DISPLAY HOLD è attivo (LED acceso).

Appendice

WK6 SE
Special Edition
WK8 SE
Special Edition

GEM
by GENERALMUSIC

ROM-Sounds

Bank	1	2	3	4	5	6	7	8
PIANO group								
1	Piano1[2]	PianoMk1[2]	PickPiano[2]	PianoStage[2]	InharPiano[2]	Grand Piano		
2	Piano2[2]	PianoW2[2]	Pianoctave[3]	PianoTine[3]	TonePiano[2]			
3	Piano3[2]	E.G.Piano1[2]	E.G.Piano2[2]	AtkPiano1[2]	ArcoPiano[3]	E. Grand 1		
4	HonkyTonk[2]	DetPiano[2]	Western[2]	AtkPiano2[2]				
5	E.Piano1[1]	ThinRhodx[2]	E.Piano4[2]	RhodxFilt[2]	E.PianoMk[2]	E.PianoX[2]	FM Pro	Rhodex 1
6	E.Piano2[2]	E.Piano3[2]	E.Piano5[2]	E.PianoSft[2]	DetuneE.P.[2]	DynE.P.[1]	MezzoPiano	
7	Harpsichor[1]	Harpsich2[2]	Harpsich3[1]	LogPiano[2]	ElPianoSeq[1]			FM E. Piano
8	Clavinet[1]	SynClav[1]	WowClav[2]	PercPiano[2]				
MALLET. group								
9	Celesta[2]	CelestaPlk[2]	ToyPiano[2]	Balarimba[1]				
10	Glockenspl[2]	GlockVibes[2]	GlockChoir[2]	ToyOrgan[2]				
11	MusicBox[2]	WineGls1[2]	MusicBell[2]	GlockSeq[1]				
12	Vibraphone[1]	Vibes2[1]	SynVibes[2]	Vibes				
13	Marimba[1]	Marimba2[2]	Mallet[2]	Marimba3[1]				
14	Xylophone[1]	Xylophone2[1]	XyloTribal[2]	SynthMarim[1]				
15	TubularBel[2]	SoftBell[2]	Oohlalaa[2]	VibeSeq[1]	Quasimodo			
16	Santur[2]	BarChimes[1]	Climbing[2]					
ORGAN group								
17	Organ1[2]	16'1'Draw[1]	Organ1WX[2]	OrgTheatre[1]	16'1'Vib3[2]	8'[1]	2'[1]	RockOrgSeq[1]
18	Organ2[1]	16'8'5'Drw[1]	JazzOrgan3[2]	Organ3W[1]	16'[1]	4'[1]	OctaDrawbr[3]	TheatreSus
19	Organ3[2]	SwOrgan[2]	SynOrg1[2]	OrganC3[2]	5'1/3[1]	2'2/3[1]	FiltDrawbr[3]	RotaryPress
20	ChurchOrg1[2]	Church2[1]	Organ3WX[2]	Organ1W[2]	PipeOrg3[2]	Hamclick[2]	SixtDrawbr[3]	
21	ReedOrgan[1]	PipeOrgan[2]	Organ4[2]	PipeChiff[2]	HamDrw[1]	EvocativOr[2]	Bandoneon3[1]	
22	Musette[1]	Accord1[1]	Accord2[2]	Accord3[1]	Accord4[2]	Accord5[1]	Trekzak	Fuzztain
23	Harmonica[1]	Blusette[1]	WestHarmon[1]	Farfis[1]	Hamperc[1]	PercOrgan[2]	DirtyOrgan[3]	The Strat
24	Bandoneon[1]	Cassotto[1]	OrganLfo[2]	Bandoneon2[2]	Diatonic[2]	AccordEnv[1]	OctAccordn[2]	
GUITAR group)								
25	NylonGtr[1]	SoloGtr[1]	VocalGtr[2]	PedalSteel[2]	CrunchGt[1]	NylonGtr2[3]		
26	SteelGtr[1]	12StrGtr[2]	SteelGtr1[1]	SteelGtr2[1]	Mandolin[1]	Mandolin2[1]	SteelGtr3[1]	
27	JazzGtr1[1]	OctJzGtr[1]	Hawaiian[2]	JazzGtr2[1]	MutedClean[1]	JazzStrato[2]		
28	CleanGtr[1]	ElGuitar1[1]	ChorusGtr[2]	ElGuitar2[2]	Dyn.Clean[2]	ElGuitar3[2]	ElGuitar4[2]	
29	MutedGtr[1]	Muted2[2]	Dyn.Muted[1]	MutedWha[1]	MutedFunk[1]	MandolinSeq[1]		
30	Overdrive[1]	WhaGtr1[2]	5thOverdr[2]	CrunchStb[2]	5thDistort[3]			
31	DistGtr[1]	FuzzGtr[2]	HeavyGt[2]	LeadDist[3]	LeadDist2[3]	LeadDist3[3]		
32	HarmonxGtr[1]	SlowHarmx[2]	HarmGtr3[2]	StratoGt[1]	JazzPick[2]			

Il suffisso [3] = 3 oscillatori per voce; [2] = 2 oscillatori per voce; [1] = 1 oscillatore per voce; [DK] = DrumKit

ROM-Sounds

Bank	9	10	11	12	13	14	15	16
PIANO group								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
MALLET. group								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
ORGAN group								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
GUITAR group)								
25								ST_Nylon[1]
26					ST_Mandolin[1]	ST_Steel1[1]	ST_Steel2[1]	ST_Steel3[1]
27								ST_12Strng[1]
28								ST_Steel4[1]
29								
30								
31								
32								

ROM-Sounds

Bank	1	2	3	4	5	6	7	8
BASS group								
33	AcoustcBs1[1]	AcoustcBs2[1]	AcousticBs3[2]	Dyn.AcoBs[1]	HarmAcBs[1]	FingerdBs2[1]	DanceBass[2]	TheChopper[2]
34	FingeredBs[1]	Dyn.Fingrd[2]	Dyn.Bass1[1]	Dyn.Baxx[1]	HarmAcBs2[1]	Fretless3[1]	FingerdBs3[2]	LowPassed[2]
35	PickBass[1]	Dyn.Bass2[1]	PckBass2[2]	PkBsMute[1]	HarmElBs[1]	WedgeBass[1]	SubBass[2]	SerialBass[2]
36	Fretless[2]	AcidBass1[2]	Flanged[1]	Fretless2[1]	RezoBass[1]	SynBass5[1]	WowBass[1]	ContraSynB[2]
37	SlapBass1[1]	Dyn.Bass3[1]	SlapSynBs[2]	PckBass3[1]	ClickBass[1]	ToneBass[1]	FingAndSlp[2]	DigiBass[2]
38	SlapBass2[2]	WXBass[2]	StopBass[2]	ThumBass[1]	BleapBass[1]	BassMik[1]	DubbedRezo[2]	PriorBass[2]
39	SynBass1[1]	SynBass3[1]	TecknoBass[2]	AcoustcBs4[1]	SynSlapBs[1]	SpaceBass1[2]	Popcorn[2]	SynBass6[2]
40	SynBass2[2]	SynBass4[2]	RaveBass[2]	SynthBass[2]	HitBass[2]	SpaceBass2[2]	NylonBass[2]	RazorBass[2]
STRINGS group)								
41	Violin[1]	SlowViolin[1]	ViolinOrch[2]					
42	Viola[1]	BowedViola[2]	ViolaPad[2]					
43	Cello[1]	SlowCello[1]	CelloEns[2]	Quartet[1]				
44	Contrabass[1]	BowedBass[2]	Staccato[1]					
45	TremoloStr[1]	OctTremolo[2]	Plectra[1]					
46	Pizzicato[1]	OctPizz[2]	EchoPizz[1]					
47	Harp[1]	HarpDelay[2]	Spacehar[2]					
48	Timpani[1]	TimpaniEFX[2]	Dyn.Orch I'I'I[2]					
ENSEMBLE group)								
49	Strings[1]	StereoStrg[2]	StrgGlock[2]	DualStrgs[2]	StereoOctv[3]			
50	SlwStrings[1]	StrgOrch[2]	St.SlwStrg[2]	Strings2[1]	SlwString2[1]			
51	SynStrg1[2]	SynStrg3[2]	SynStrg5[2]	OrchHits2[1]	SawStrings[2]			
52	SynStrg2[2]	SynStrg4[2]	Strings3[2]	StrEthnic[2]	NoiseUuh[2]			
53	Choir[1]	VoiceUuh[2]	SlowUuh[2]	BackVocals[1]	PannedVox[4]			
54	VoiceOohs[2]	VoiceAah[2]	SlowAah[2]	SimStrings[2]	WideEnsemb[2]			
55	SynVox[2]	SkatVoices[1]	Vocoder[2]	SympMemory[2]	StereoSlow[2]			
56	OrchHits[2]	Rave[2]	Dyn.St.Hit[3]	HitsRev[2]	OctSlowStr[2]			
BRASS group								
57	Trumpet[1]	FlugelAttk[1]	FlugelHorn[1]	DynSection[2]	NoiseTrp[3]			
58	Trombone[1]	Trombone3[1]	WowTromb2[1]	TrombSwell[1]	TrombSlop[2]	TrombSwel2		
59	Tuba[2]	ShortTuba[1]	WowTuba[1]	ClassicBrs[1]	OctBrass1[3]			
60	MutedTrp1[1]	MutedTrp2[1]	Dyn.MtTrp[2]	ModernBrs[1]	OctBrass2[3]			
61	FrenchHorn[2]	Dyn.FrHorn[3]	TotoHorns[2]	FrHrnSwell[2]	FrenchFlut[3]	ColorBrass[2]		
62	Brass[2]	Brass2[2]	BrassRips[1]	BrassFall[2]	BrassTrp[2]	StereoBrs[2]		
63	SynBrass1[2]	SynBras2[2]	SyntHorn[2]	SynBrass3[2]	PercSynBrs[3]			
64	SynBrass2[2]	SlowHorn[2]	AttkHorn[2]	SynBrass4[2]	SynBrass5[2]			

ROM-Sounds

Bank	9	10	11	12	13	14	15	16
BASS group								
33	Vang.Bass							ST_AcousBs[1]
34	DanceFing[2]	Vang.Bass2						ST_FngrdBs[1]
35	SoftBass[2]							ST_PickBs2[1]
36								ST_Fretls1[1]
37								ST_Fretls2[1]
38								ST_FngrBs2[1]
39							ST_PickBs1[1]	ST_Fretls3[1]
40							ST_SynBas4[2]	ST_Fretls4[1]
STRINGS group)								
41								
42								
43								
44								
45								
46								
47								
48								
ENSEMBLE group								
49								
50								
51								
52								
53								
54								
55								
56								
BRASS group								
57								
58								
59								
60								
61								
62								
63								
64								

ROM-Sounds

Bank	1	2	3	4	5	6	7	8
REED group								
65	Soprano[1]	Soprano2[2]	SoprFilter[1]	AltoSax[1]	Safe Sax			
66	SoftSax[1]	SaxNoise[2]	SoftFilt[1]	LiscioSax[1]				
67	TenorSax[1]	OctaveSax[2]	TenFilter[1]	TouchSax[2]				
68	BaritonSax[1]	BaritDet[2]	BariFilter[1]	BaritnSax2[1]				
69	Oboe[1]	OboeChiff[2]	OboeFilter[1]	SaxQuartet[1]				
70	EnglisHorn[2]	EngHorn2[2]	HornFilter[2]	TenSaxSolo[1]				
71	Bassoon[1]	Bassoon2[1]	BassoonFlt[1]	BreathSopr[2]				
72	Clarinet[1]	ClarSolo[2]	ClarFilter[1]	LiscioClar[1]				
FLUTE group								
73	Piccolo[1]	HardFlute1[2]	HardFlute2[2]	PanFilter[1]				
74	Flute[1]	Dyn.Flute1[2]	DynHiFlute[2]	ColorWind[2]				
75	Recorder[2]	Recorder2[2]	Bubbler[1]					
76	PanFlute[1]	PanFlute2[2]	Dyn.Pan[1]	Panfluit				
77	BottleBlow[2]	BottleNois[2]	Tube[1]					
78	Shakuhachi[2]	Shakupad[2]	ShakuVoice[2]					
79	Whistle[1]	Whistle1WX[1]	Whistle3WX[2]					
80	Ocarina[2]	OcarinaPan[2]	OcarinaSyn[2]					
SYNTH LEAD group								
81	SquareWave[2]	Pulse1[2]	Pulse2[2]	ProphSaw[1]	SnapSynth[1]	BirAttak[1]	RdPhas[1]	Boss[1]
82	SawWave[2]	ObxFilter[2]	Lyle[2]	TrianWave[1]	SeqTone[1]	Boink[1]	StrnNoise[1]	PannedSeq[2]
83	SynCalliop[2]	Azimut[2]	SynLead1[2]	ClavWave[1]	SeqWoody[1]	Gring[1]	SevenSynth[1]	Joe4lead[2]
84	ChiffLead[3]	Chopper[2]	Digital[2]	PulseWave[1]	SeqStick[1]	Thin[1]	SynthLead[1]	OlFaithful[3]
85	Charang[2]	Jump[2]	SoundTrk[2]	MiniSaw[1]	Inharm1[1]	Buzz[1]	MKSynth[1]	Saw-Me[3]
86	SoloVox[2]	FiltRes1[2]	FiltRes2[2]	MiniPulse[1]	Inharm2[1]	LfxSynth[1]	StlSynth[1]	Saw-You[3]
87	5thSawWave[4]	Decay1[2]	Decay2[2]	DigiWave1[1]	Inharm3[1]	Sharp[1]	FmIsh[1]	PowerPop[2]
88	BassLead[3]	Obx2[2]	Obx3[2]	DigiWave2[1]	Inharm4[1]	Shape[1]	BtSynth[1]	TooAnalog[3]
SYNTH PAD group								
89	Fantasia[3]	NewAge[2]	PPG[2]	Fantasy1[3]	Form1[1]	LogStr[1]	PrettyPad1[2]	RichForm[2]
90	WarmPad[2]	Obx1[2]	AnlgPad[2]	Waveaura[2]	Form2[1]	MarimVox[2]	PrettyPad2[3]	BellPad01[2]
91	Polysynth[2]	Fantasy2[2]	Fantasy3[2]	Awala[1]	Form3[1]	Pad4U[1]	Fantasy4[3]	BellPad02[2]
92	SpaceVoice[2]	VocBells[2]	Angels[2]	OcBreath[2]	Form4[1]	MyVox[1]	StereoFrm1[2]	StereoFrm3[2]
93	BowedGlass[2]	Prophet1[2]	Prophet2[2]	Panch[1]	Form5[1]	PadZone1[1]	FizzyPad[2]	BellPad03[2]
94	MetalPad[2]	Bright2[2]	Analogic[2]	Bright3[3]	Form6[1]	PadZone2[1]	BandSweep[2]	BellPad04[2]
95	HaloPad[3]	Slave[2]	Atmosphere[2]	Ppg[1]	Form7[1]	PluckPad[1]	EpicPan[2]	BellPad05[2]
95	SweepPad[2]	Machiner[2]	Decay3[2]	Waiting[2]	Budweis[2]	Tibet[2]	StereoFrm2[2]	StereoFrm4[2]

ROM-Sounds

Bank	9	10	11	12	13	14	15	16
REED group								
65								
66								
67								
68								
69								
70								
71								
72								
FLUTE group								
73								
74								
75								
76								
77								
78								
79								
80								
SYNTH LEAD group								
81	FatSynth[2]	MinBitSyn1[2]	FxShape[2]	Eerie1[2]	Vangelis1			
82	WhaSynth[2]	MinBitSyn2[2]	SharpBuzz[2]	Eerie2[2]	Vangelis2			
83	Outburst[2]	DigGrunge1[2]	MinStack[4]	Eerie3[2]	An A.Logic			
84	Its1985[2]	DigGrunge2[2]	MajStack[4]	Eerie4[2]	Spiral			
85	FMbefore[2]	ToneZone1[2]	DimStack[4]	VocoWah[2]	Phat Pulse			
86	CrossShape[2]	ToneZone2[2]	Maj5Stack[4]	ThinWha[2]	Soft Seq.			
87	CrossSharp[2]	ToneZone3[2]	Min7Stack[4]	FatAttak1[2]	Soft Lead			
88	CrossWires[2]	ToneZone4[2]	Maj7Stack[4]	FatAttak2[2]	Alf's Lead			
SYNTH PAD group								
89	IcePad1[2]							
90	IcePad2[2]	Alf's Pad						
91	BassPad[2]	Alf's Pad2						
92								
93								
94								
95								
96								

ROM-Sounds

Bank	1	2	3	4	5	6	7	8
SYN SFX group								
97	IceRain[3]	Noiseres[2]	BigRoom[2]	Submarin[2]	Impact[1]	Mech-Lp[1]	Yowww[3]	HitThePipe[2]
98	Soundtrack[2]	MoonWind[2]	Slope[2]	Ekoendls[2]	SynRain[2]	Mech-Wv[1]	Stars[2]	StabSynth[2]
99	Crystal[2]	Wind[2]	SynLead2[2]	Jets[2]	SeqSnap[1]	SeqCook[1]	Babbling[1]	MetalWork[2]
100	Atmosphere[2]	Arp26000[2]	GlockAthm[2]	Smak[2]	ColorBlast[2]	BounSync[2]	Synkro[2]	DigiDrops[2]
101	Brightness[3]	WithGas[2]	PopUp[2]	OnOff[2]	Spect1[1]	Atomic[2]	JimisDream[2]	WoodCutter[2]
102	Goblin[2]	Resonance[2]	NoGravity[2]	Synthex3[2]	Spect2[1]	SawModula[2]	TunedNoise[1]	SnapOff[2]
103	EchoDrops[1]	Synthex1[2]	Synthex2[2]	Synthex4[2]	Synthex5[2]	Synthex6[2]	BlasteRel[2]	SilicaPick[2]
104	StarTheme[2]	StarTheme2[2]	PowerBad[2]	StarTheme3[2]	Spect3[1]	HiJoe[2]	StarTheme4[3]	Yourimba[2]
ETHNIC group								
105	Sitar[1]	SitarDet[2]	SynSitar[2]	Kalimba2[1]				
106	Banjo[2]	BanjoOct[2]	EthnicGtr[2]	KalimShot[1]				
107	Shamisen[1]	ShamSitar[2]	SynSham[2]					
108	Koto[1]	Kanoun[2]	TrpClarin[1]					
109	Kalimba[1]	ShrtKalimb[2]	SaxTrumpt[1]	Kalimba3[1]				
110	Bagpipe[1]	BagpipeEns[2]	BrassEns[2]					
111	Fiddle[1]	Hukin[2]	FiddleBell[2]					
112	Shanai[1]	BacktoWS[2]	VoiceSpect[2]					
PERCUSSIVE group								
113	TinkleBell[2]	DK_STAND.1	DK_STAND.2	DK_STAND.3	DK_STD.2WX	DK_STAND.5	DK_HOUSE2	Vang. Kit
114	Agogo[1]	DK_ROOM	DK_WS	DK_ROOM1WX	DK_ROOM2WX	DK_STD'70	DK_HIPHOP	DK_ROCK
115	SteelDrums[2]	DK_POWER	DK_STD.1WX	DK_POWER1WX	DKPOWER2WX	DK_HYBRID1	DK_DANCE2	DK_STAND.9
116	Woodblock[1]	DK_ELECT	DK_DANCE	DK_ELECT1WX	DKELECT2WX	DK_FUSION	DK_TEK'90A	DK_STAND10
117	Taiko[2]	DK_HOUSE	DK_TECHNO	DK_HOUSE1WX	DKHOUSE2WX	DK_STAND.6	DK_TEKBRSH	DK_TEK'90B
118	Melo.Tom1[1]	DK_JAZZ1	DK_JAZZ2	DK_JAZZ_WX	DK_STAND.4	DK_STAND.7	DK_ELECT.2	DK_TUNED
119	SynthDrum[1]	DK_BRUSH	DK_M1	DK_BRUSHWX	DK_BRUSH2	DK_STAND.8	DK_DNC1999	DK_HYBRID2
120	ReverseCym[1]	DK_ORCH	DK_SY77	DK_ORCH_WX	SD_ONLY_KT	DK_JAZZ3	DK_POLY	BD_ONLY_KT
SFX group								
121	GtFretNois[1]	Gtr.WhaWha|'|'|[1]	GtrNoise[1]	Rideit				
122	BreathNois[1]	Zapp[1]	KeyClick[1]					
123	Seashore[2]	TickTack[1]	Drop[1]					
124	Bird[2]	Scratch1[1]	Water[1]					
125	Telephone1[1]	Telephone2[1]	Door[1]					
126	Helicopter[2]	SynPerc3[2]	Clackson[2]					
127	Applause[2]	HeartBeat[2]	PickScrape[1]					
128	GunShot[1]	Explosion[2]	Bomb[2]					

ROM-Sounds

Bank	9	10	11	12	13	14	15	16
SYN SFX group								
97	BDHOUSE1[1]	BDHOUSE2[1]	BDELECT1[1]	BDJAZZ[1]	BDROOM1[1]	BDSTD1[1]	BDSTD2[1]	BDSTD3[1]
98	BDTEKNO[1]	BDORCH[1]	BDPOWER[1]	ACOUST_KIK[1]	BD_KIK[1]	BD_70_P[1]	BD_70_F[1]	CLAP_MIX[1]
99	RIMSHOT1[1]	RIMSHOT2[1]	HOUSERIM[1]	STICK[1]	RIM_70[1]	RIM_1[1]	RIM_2[1]	EFF_RIM[1]
100	SDELECT[1]	DYNSDJAZZ[1]	SDJAZZ2[1]	SDJAZZ3[1]	SDORCH[1]	SDROOM1[1]	SDROOM2[1]	SDSTD1[1]
101	SDSTD2[1]	SDSTD3[1]	SDSTD4[1]	HOUSSD1[1]	HOUSESD2[1]	ROLL_70[1]	ROLL_F_LN[2]	ROLL_F[1]
102	HOUSECLAP[1]	CLAP[1]	BD_AC_1DYN[1]	BD_AC_2DYN[1]	BD_AC_1A[1]	BD_AC_1B[1]	BD_AC_2A[1]	BD_AC_2B[1]
103	ROLLSNARE[1]	BRUSREV[1]	BRUSRIG[1]	BRUSHSLP[1]	BRUSHTAP[1]	TOM_14[1]	TOM_13_DYN[2]	TOM_10_DYN[2]
104	TOMELEC[1]	TOMHIGH[1]	TOMJAZZ[1]	TOMROOM[1]	TIMP_JM[1]	TOMLOW[1]	TIMPANI[1]	OPSURDO2[1]
ETHNIC group								
105	HHCLO1L[1]	HHCLO1S[1]	HHOPEN1[1]	HHPEDAL[1]	HHTGHT1[1]	HHTGHT2[1]	HOUSEHH[1]	HHCLO2[1]
106	HHOPEN2[1]	HHCL_70[1]	HHFT_70[1]	HHOP_70[1]	HH_CL1_DR[1]	HH_CL2_DR[1]	HH_PED_DR[1]	HH_OP_DR[1]
107	CRASHORCH[1]	CRASH[1]	HOUSERIDE[1]	RIDECUP[1]	RIDECYM[1]	SPLASH[1]	CHINA[1]	SMASH[1]
108	TAMBOURINE[1]	TAMBSLP[1]	COWBELL[1]	VIBRASLAP[1]	HOUSECOWB[1]	COWBL2[1]	RIDE[1]	RIDECUP[1]
109	BONGOHISL[1]	CONGALSLAP[1]	BONGOLOW[1]	CONGAHSLAP[1]	CONGALSLAP[1]	CONGAHIGH[1]	CONGALOW[1]	HOUSETCON[1]
110	TIMBALES[1]	TIMBLOW[1]	AGOGO[1]	CABASA[1]	CABASAL[1]	MARACAS[1]	WHISTLE[1]	MUTBELL[2]
111	GUIROLONG[1]	GUIROSHORT[1]	CLAVES[1]	WOODBLOCK[1]	QUICAHIGH[1]	QUICALOW[1]	TRIANLONG[1]	TRIANSHORT[1]
112	SHAKER[1]	JINGLEBELL[1]	WINDCHIMES[1]	CASTANETS[1]	MTSURDO[1]	OPSURDO1[1]	DARBKHIGH[1]	DARBKLOW[1]
PERCUSSIVE group								
113	FINGERSNAP[1]	DROP[1]	NOISE2[1]	WATER[1]	DOOR[1]	KITCHEN[1]	LOGDRUM[1]	CLAKSON[1]
114	VOICES1[1]	VOICES2[1]	VOICES3[1]	VOXHHCL[1]	VOXTAP[1]	VOXTIP[1]	DOLLYVOX[1]	BABYVOX[1]
115	FINGBELL[1]	ZAPP[1]	SCRATCH1[1]	SCRATCH2[1]	TOMBRUSH[2]	HOU_TOM[1]	SQCLICK[1]	DYTEK_TIMB[2]
116	NOISEPERC[1]	RASPYRIDE[1]	CRASH_18[1]	HARD_CLAP[1]	SD_BB[1]	D_SD[1]	BEAT_SD[1]	SD_909[1]
117	SD_STD1[1]	SD_STD2[1]	SD_STD3[1]	SD_STD4[1]	SD_P70[1]	SD_F70[1]	SD_BR[1]	SD_BR_DYN[2]
118	SD_SH1[1]	SD_SH2[1]	SD_SH3[1]	SD_FSN[1]	EFF_SD2[1]	808_CL_HH[1]	808_OC_HH[1]	808_OPHHLP[1]
119	REZO_IT[3]	LNG_BD1[1]	BD_DMGD_LN[1]	BD_DNC2_LN[1]	BD_DNC3[1]	BD_Z1_LAYL[2]	DNC_BD1[1]	BD_Z2[1]
120	LONG_REVRS[1]	BD_Z1_LAYH[2]	9091_CHH[1]	9091_OCHH[1]	9092_CHH[1]	9092_OPHH[1]	HH_LOOP_CL[1]	HH_LOOP_OP[1]
SFX group								
121	WhaWha1[1]	WhaWha2[1]	WhaWha3[1]	WhaWha4[1]	Noisnare1[2]	SD_HEAVY1[2]	SD1[2]	BD_DEEP_DN[2]
122	Glasses[1]	ReverseBd1[1]	ReverSnar1[1]	ReverShrt1[1]	Noisnare2[2]	SD_HEAVY2[2]	SD2[2]	TOMLOW2[2]
123	TekBrush[2]	ReverseBd2[1]	ReverSnar2[1]	ReverShrt2[1]	Noisnare3[2]	SD_HEAVY3[2]	SD3[2]	TOMHIGH2[2]
124	Highhh[1]	ReverseBd3[1]	ReverSnar3[1]	ReverShrt3[1]	Noisnare4[2]	SD_HEAVY4[2]	909_SD_LNG[2]	BD1[1]
125	PhoneWave[1]	SCRATCH3[1]	DYNA_PERC[2]	NOISE_C1HH[1]	BrokeNoise[2]	BD_DN1_ZP[2]	BD_Z1_HHC[2]	BORDER_1[2]
126	RndEnArm[2]	SCRATCH4[1]	SD_ROCK[2]	NOISE_C2HH[1]	HatOrSnare[2]	BD_DN2_ZP[2]	BD_DN3_HI[2]	BORDER_2[2]
127	OddSpace[2]	SCRATCH5[1]	BD_ROCK[2]	NOISE_OPHH[1]	FallingBD[2]	BD_DN3_ZP[2]	BD_DN2_HI[2]	Sinus[1]
128	GlassalG[2]	SCRATCH6[1]	WEEP[1]	NOISE_OPRV[1]	WayaW[2]	BN_DN3_SD[2]	BD_DMG_SD[2]	Empty[1]

Drumkits

C2 C3 C4

25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71

WHISTLE 110-15	<	<	<	<	<
GUIROSHORT 111-10	<	<	<	<	<
GUIROLONG 111-9	<	<	<	<	<
CLAVES 111-11	<	<	<	<	<
WOODBLOCK 111-12	<	<	<	<	<
WOODBLOCK 111-12	<	<	<	<	<
QUICAHIGH 111-13	<	<	<	<	<
QUICALOW 111-14	<	<	<	<	<
TRIANSHORT 111-16	<	<	<	<	<
TRIANLONG 111-15	<	<	<	<	<
SHAKER 112-9	<	<	<	<	<
JINGLEBELL 112-10	<	<	<	<	<
WINDCHIMES 112-11	<	<	<	<	<
CASTANETS 112-12	<	<	<	<	<
MTSURDO 112-13	<	<	<	<	<
OPSURDO 112-14	<	<	<	<	<

"<" = come DK_STAND1 113-2-1

Drumkits

Key	DK_STAND1 113-2-.1	DK_ROOM 114-2-1	DK_POWER 115-2-1	DK_ELECT. 116-2-1	DK_HOUSE 117-2-1	DK_JAZZ 118-2-1
25	ROLLSNARE 103-9	<	<	<	<	<
26	FINGERSNAP 113-9	<	<	<	<	<
27	ZAPP 115-10	<	<	<	<	<
28	GunShot 128-1	<	<	<	<	<
29	SCRATCH2 115-12	<	<	<	<	<
30	SCRATCH1 115-11	<	<	<	<	<
31	STICK 99-12	<	<	<	<	<
32	SQCLICK 115-15	<	<	<	<	<
33	HOUSERIM 99-11	<	<	<	<	<
34	MUTBELL 110-16	<	<	<	<	<
35	BDSTD2 97-15	BDROOM1 97-13	BDELECT1 97-11	BDELECT1 97-11	BDHOUSE2 97-10	<
C2 36	BDSTD1 97-14	BDROOM1 97-13	BDROOM1 97-13	BDELECT1 97-11	BDHOUSE	BDJAZZ 97-12
37	RIMSHOT1 99-9	<	<	<	HOUSERIM 99-11	<
38	SDSTD1 100-16	SDROOM1 100-14	SDROOM2 100-15	SDELECT 100-9	<	SDJAZZ3 100-12
39	HOUSECLAP 102-9	<	<	<	<	<
40	SDSTD4 101-11	SDROOM2 100-15	SDSTD3 101-10	SDROOM1 100-14	HOUSESD2 101-13	SDSTD3 101-10
41	TOMLOW 104-14	TOMROOM 104-12	<	TOMELEC 104-9	HOUSETCON 109-16	TOMJAZZ 104-11
42	HHCLO1S 105-10	HHTGHT1 105-13	HHTGHT1 105-13	<	HOUSEHH 105-15	HHTGHT1 105-13
43	TOMLOW 104-14	TOMROOM 104-12	<	TOMELEC 104-9	HOUSETCON 109-16	TOMJAZZ 104-11
44	HHPEDAL 105-12	<	<	<	HOUSEHH 105-15	<
45	TOMLOW 104-14	TOMROOM 104-12	<	TOMELEC 104-9	HOUSETCON 109-16	TOMJAZZ 104-11
46	HHOPEN2 106-9	<	<	HHOPEN1 105-11	HOUSERIDE 107-11	HHOPEN1 105-11
47	TOMLOW 104-14	TOMROOM 104-12	<	TOMELEC 104-9	HOUSETCON 109-16	TOMJAZZ 104-11
C3 48	TOMHIGH 104-10	TOMROOM 104-12	<	TOMELEC 104-9	HOUSETCON 109-16	TOMJAZZ 104-11
49	CRASH 107-10	<	<	<	HOUSERIDE 107-11	<
50	TOMHIGH 104-10	TOMROOM 104-12	<	TOMELEC 104-9	HOUSETCON 109-16	TOMJAZZ 104-11
51	RIDECYM 107-13	<	<	<	<	<
52	CHINA 107-15	<	<	ReverseCym 120-1	<	<
53	RIDECUP 107-12	<	<	<	<	<
54	TAMBSLP 108-10	<	<	<	<	<
55	SPLASH 107-14	<	<	<	<	<
56	COWBELL 108-11	<	<	<	HOUSECOWB 108-13	<
57	CRASH 107-10	<	<	<	<	<
58	VIBRASLAP 108-12	<	<	<	<	<
59	RIDECYM 107-13	<	<	<	<	<
C4 60	CONGASLAP 109-10	<	<	<	<	<
61	BONGOLOW 109-11	<	<	<	<	<
62	CONGAHSLAP 109-12	<	<	<	HOUSETCON 109-16	<
63	CONGAHIGH 109-14	<	<	<	HOUSETCON 109-16	<
64	CONGALOW 109-15	<	<	<	HOUSETCON 109-16	<
65	TIMBALES 110-9	<	<	<	<	<
66	TIMBLOW 110-10	<	<	<	<	<
67	AGOGO 110-11	<	<	<	<	<
68	AGOGO 110-11	<	<	<	<	<
69	CABASA 110-12	<	<	<	<	<
70	MARACAS 110-14	<	<	<	VOXHHCL 114-12	<
71	WHISTLE 110-15	<	<	<	<	<

	Key						
C5	72	<	<	<	BONGOLOW 109-11	<	<
	73	<	<	<	BONGOLOW 109-11	<	<
	74	<	<	<	CONGASLAP 109-12	<	<
	75	<	<	<	CONGAHIGH 109-14	<	<
	76	<	<	<	CONGALOW 109-15	<	<
	77	<	<	<	GUIROLONG 111-9	<	<
	78	<	<	<	QUICALOW 111-14	<	<
	79	<	<	<	TIMBALES 110-9	<	<
	80	<	<	<	TIMBALES 110-9	<	<
	81	<	<	<	AGOGO 110-11	<	<
	82	<	<	<	TRIANLONG 111-15	<	<
	83	<	<	<	WHISTLE 110-15	<	<
C6	84	<	<	<	BDHOUSE1 97-9	<	<
	85	<	<	<	NOISEPERC 116-9	<	<
	86	<	<	<	HOUSSD1 101-12	<	<
	87	<	<	<	VOICES1 114-9	<	<
	88		Applause 127-1		VOICES 3 114-11		
	89				VOICES2 114-10		
	90				VOXHHCL 114-12		
	91				VOICES2 114-10		
	92				VOXHHCL 114-12		
	93				VOXTIP 114-14		
	94				VOXTAP 114-13		
	95				CLAKSON 113-16		
C7	96				DOLLYVOX 114-15		
	97				TAMBSLP 108-10		
	98				ROLLSNARE 103-9		
	99				SDORCH 100-13		
	100				HHCLO1S 105-10		
	101				CLAVES 111-11		
	102				CONGALOW 109-15		
	103				QUICAHIGH 111-13		
	104				AGOGO 110-11		
	105				STICK 99-12		
	106				STICK 99-12		
	107				STICK 99-12		
C8	108				STICK 99-12		

“<“ = come DK_STAND1 113-2-1

Drumkits

Key	DK_BRUSH 119-2-1	DK_ORCH. 120-2-1	DK_STAND.2 113-3-1	DK_WS 114-3-1	DK_STD.1WX 115-3-1	DK_DANCE 116-3-1
25	<	<	<		<	<
26	<	<	<		<	<
27	<	HHTGHT1 105-13	<		<	<
28	<	HHPEDAL 105-12	<		<	<
29	<	HHOPEN2 106-9	<		<	<
30	<	RIDECYM 107-13	<		<	<
31	<	<	<		<	<
32	<	<	<		<	<
33	<	<	<		<	<
34	<	<	<		<	<
35	<	BDSTD3 97-16	BDSTD3 97-16		BDELECT1 97-11	BDELECT1 97-11
C2 36	BDJAZZ 97-12	BDORCH 98-10	<	BDPOWER 98-11	BDROOM1 97-13	BDELECT1 97-11
37	<	<	<	SDELECT 100-9	<	<
38	BRUSHTAP 103-13	SDORCH 100-13	SDSTD4 101-11	SDROOM2 100-15	SDROOM2 100-15	SDELECT 100-9
39	BRUSHSLP 103-12	CASTANETS 112-12	<	SDSTD3 101-10	<	<
40	BRUSREV 103-10	SDORCH 100-13	SDSTD3 101-10	TOMHIGH 104-10	SDSTD3 101-10	SDROOM1 100-14
41	TOMBRUSH 115-13	TIMPANI 104-15	<	TOMHIGH 104-10	<	TOMELEC 104-9
42	HHTGHT1 105-13	TIMPANI 104-15	HHCLO2 105-16	CABASA 110-12	HHTGHT1 105-13	<
43	TOMBRUSH 115-13	TIMPANI 104-15	<	<	<	TOMELEC 104-9
44	<	TIMPANI 104-15	<	TAMBSLP 108-10	<	<
45	TOMBRUSH 115-13	TIMPANI 104-15	<	<	<	TOMELEC 104-9
46	<	TIMPANI 104-15	<	COWBELL 108-11	<	HHOPEN1 105-11
47	TOMBRUSH 115-13	TIMPANI 104-15	<	RIMSHOT2 99-10	<	TOMELEC 104-9
C3 48	TOMBRUSH 115-13	TIMPANI 104-15	<	BDJAZZ 97-12	<	TOMELEC 104-9
49	<	TIMPANI 104-15	<	BRUSRIG 103-11	<	<
50	TOMBRUSH 115-13	TIMPANI 104-15	<	DYNSDJAZZ 100-10	<	TOMELEC 104-9
51	<	TIMPANI 104-15	<	BRUSHTAP 103-13	<	<
52	<	TIMPANI 104-15	<	TOMJAZZ 104-11	<	ReverseCym 120-1
53	<	TIMPANI 104-15	<	TOMJAZZ 104-11	<	<
54	<	<	<	HHCLO1S 105-10	<	<
55	<	<	<	TOMJAZZ 104-11	<	<
56	<	<	<	HHPEDAL 105-12	<	<
57	<	<	<	WOODBLOCK 111-12	<	<
58	<	<	<	HHOPEN2 106-9	<	<
59	<	CRASHORCH 107-9	<	HOUSCLAP 102-9	<	<
C4 60	<	<	<	BDSTD1 97-14	<	<
61	<	<	<	RIDECYM 107-13	<	<
62	<	<	<	SDSTD1 100-16	<	<
63	<	<	<	RIDECUP 107-12	<	<
64	<	<	<	TOMROOM 104-12	<	<
65	<	<	<	TOMROOM 104-12	<	<
66	<	<	<	SPLASH 107-14	<	<
67	<	<	<	TOMROOM 104-12	<	<
68	<	<	<	CRASH 107-10	<	<
69	<	<	<	VIBRASLAP 108-12	<	<
70	<	<	<	CHINA 107-15	<	<
71	<	<	<	FINGERSNAP 113-9	<	<

Drumkits

C5	72	<	<	CONGAHIGH 109-14	BreathNois 122-1	<	<
	73	<	<	TIMBALES 110-9	VIBRASLAP 108-12	<	GUIRLONG 111-9
	74	<	<	TRIANSHORT 111-16	VOICES1 114-9	<	<
	75	<	<	TIMBALES 110-9	VOICES1 114-9	<	<
	76	<	<	TRIANLONG 111-15	VOICES1 114-9	<	<
	77	<	<	NOISEPERC 116-9	VOICES1 114-9	<	<
	78	<	<	NOISEPERC 116-9	VOICES1 114-9	<	<
	79	<	<	DOOR 113-13	VOICES1 114-9	<	<
	80	<	<	NOISEPERC 116-9	VOICES1 114-9	<	<
	81	<	<	SDSTD2 101-9	VOICES1 114-9	<	<
	82	<	<	ROLLSNARE 103-9	VOICES1 114-9	<	FINGERSNAP 113-9
	83	<	<	SDSTD3 101-10	VOICES1 114-9	<	CELESTA 9-1-9
C6	84	<	<		VOICES1 114-9	<	BARCHIMES 16-2-1
	85	<	<		VOICES1 114-9	<	<
	86	<	<		VOICES1 114-9	<	DARBKHIGH 112-15
	87	<	<		VOICES1 114-9	<	DARBKLOW 112-16
	88				VOICES1 114-9		DROP 113-13
	89				VOICES1 114-9		WATER 113-12
	90				VOICES1 114-9		VOICES1 114-9
	91				VOICES1 114-9		VOXTAP 114-13
	92				VOICES1 114-9		VOXTIP 114-14
	93				VOICES1 114-9		CLACKSON 113-16
	94				VOICES1 114-9		DOOR 113-13
	95				VOICES1 114-9		RASPY RIDE 116-10
C7	96				VOICES1 114-9		BABYVOX 114-16
	97						EMPTY
	98						
	99						
	100						
	101						
	102						
	103						
	104						
	105						
	106						
	107						
C8	108						

“<“ = come DK_STAND1 113-2-1

Drumkits

Key	DK_TECHNO 117-3-1	DK_JAZZ2 118-3-1	DK_M1 119-3-1	DK_SY77. 120-3-1	DK_STAND.3 113-4-1	DK_ROOM1WX 114-4-1
25	<	<			<	ZAPP 115-10
26		<			<	ZAPP 115-10
27	<	<			<	<
28	<	<			<	KITCHEN 113-14
29	<	<			<	SCRATCH1 115-12
30	<	<			<	<
31	<	<			<	<
32	<	<			<	<
33	<	<			<	RIMSHOT1 99-9
34	<	<			<	BABYVOX 114-16
35	BDTEKNO 98-9	<			BDSTD1 97-14	<
C2 36	BDJAZZ 97-12	BDJAZZ 97-12	<	BDSTD2 97-15	BDSTD2 97-15	<
37	HOUSERIM 99-11	RIMSHOT2 99-10	BDROOM1 97-13	BDROOM1 97-13	RIMSHOT1 99-9	<
38	HOUSSD1 101-12	SDJAZZ3 100-12	BDELECT1 97-11	BDELECT1 97-11	SDORCH 100-13	SDSTD2 101-9
39	<	<	BDHOUSE1 97-9	BDPOWER 98-11	<	<
40	HOUSESD2 101-13	DYNSDJAZZ 100-10	BDPOWER 98-11	TOMLOW 104-14	SDJAZZ3 100-12	SCSTS3 101-10
41	HOUSETCON 109-16	TOMJAZZ 104-11	SDSTD1 100-16	TOMLOW 104-14	<	TOMROOM 104-12
42	HHCLO2 105-16	HHTGHT1 105-13	SDORCH 100-13	TOMHIGH 104-10	HHTGHT1 105-13	<
43	HOUSETCON 109-16	TOMJAZZ 104-11	SDSTD3 101-10	TOMHIGH 104-10	<	TOMROOM 104-12
44	HHTGHT1 105-13	<	HOUSSD1 101-12	BDHOUSE1 97-9	<	<
45	HOUSETCON 109-16	TOMJAZZ 104-11	SDROOM2 100-15	BDSTD2 97-15	<	TOMROOM 104-12
46	HOUSERIDE 107-11	HHOPEN1 105-11	RIMSHOT1 99-9	SDSTD1 100-16	HHOPEN1 105-11	<
47	HOUSETCON 109-16	TOMJAZZ 104-11	SDROOM2 100-15	TOMROOM 104-12	<	TOMROOM 104-12
C3 48	HOUSETCON 109-16	TOMJAZZ 104-11	TOMLOW 104-14	TOMROOM 104-12	<	TOMROOM 104-12
49	HHOPEN2 106-9	<	TOMROOM 104-12	SDSTD3 101-10	<	<
50	HOUSETCON 109-16	TOMJAZZ 104-11	TOMLOW 104-14	TOMROOM 104-12	<	TOMROOM 104-12
51	ReverseCym 120-1	<	TOMROOM 104-12	RIMSHOT1 99-9	<	<
52	<	<	TOMHIGH 104-10	SDELECT 100-9	<	<
53	<	<	HHCLO1S 105-10	TOMROOM 104-12	<	<
54	<	<	HOUSEHH 105-15	HOUSECLAP 102-9	<	<
55	<	<	HHPEDAL 105-12	COWBELL 108-11	<	<
56	HOUSECOWB 108-13	<	HOUSERIDE 107-11	CABASA 110-12	<	<
57	<	<	HHOPEN2 106-9	HHCLO1S 105-10	<	<
58	<	<	TAMBOURINE 108-9	TAMBOURINE 108-9	<	<
59	<	<	HOUSEHH 105-15	HHOPEN2 106-9	<	<
C4 60	<	<	CRASH 107-10	CRASH 107-10	<	<
61	<	<	CHINA 107-15	ROLLSNARE 103-9	<	<
62	HOUSETCON 109-16	<	RIDECYM 107-13	RIDECYM 107-13	<	<
63	HOUSETCON 109-16	<	RIDECUP 107-12	RIDECUP 107-12	<	<
64	HOUSETCON 109-16	<	CABASA 110-12	TubularBel 15-1	<	<
65	DYNSDJAZZ 100-10	<	VOXHHCL 114-12	TubularBel 15-1	<	<
66	SDJAZZ2 100-11	<	HOUSCLAP 102-9	TubularBel 15-1	<	TIMBALES 110-9
67	<	<	BONGOLOW 109-11	KITCHEN 113-14	<	<
68	<	<	BONGOLOW 109-11	KITCHEN 113-14	<	<
69	<	<	DARBKLOW 112-16	DARBKLOW 112-16	<	<
70	VOXHHCL 114-12	<	DARBKHIGH 112-15	DARBKHIGH 112-15	<	VOXHHCL 114-12
71	<	<	CONGALOW 109-15	BreathNois 122-1	<	<

Note	Key						
C5	72	<	<	<	<	<	<
	73	GUIROLONG 113-9	GUIROLONG 113-9	GUIROLONG 113-9	GUIROLONG 113-9	GUIROLONG 113-9	GUIROLONG 113-9
	74	<	<	<	<	<	<
	75	<	<	<	<	<	<
	76	<	<	<	<	<	<
	77	<	<	<	<	<	<
	78	<	<	<	<	<	<
	79	<	<	<	<	<	<
	80	<	<	<	<	<	<
	81	<	<	<	<	<	<
	82	FINGERSNAP 113-9	FINGERSNAP 113-9	CABASAL 110-13	FINGERSNAP 113-9	FINGERSNAP 113-9	FINGERSNAP 113-9
	83	CELESTA 9-1	CELESTA 9-1	CELESTA 9-1	CELESTA 9-1	CELESTA 9-1	CELESTA 9-1
C6	84	BARCHIMES 16-2	BARCHIMES 16-2	BARCHIMES 16-2	BARCHIMES 16-2	BARCHIMES 16-2	BARCHIMES 16-2
	85	<	<	<	<	<	<
	86	DARBKHIGH 112-15	DARBKHIGH 112-15	DARBKHIGH 112-15	DARBKHIGH 112-15	DARBKHIGH 112-15	DARBKHIGH 112-15
	87	DARBKLOW 112-16	DARBKLOW 112-16	DARBKLOW 112-16	DARBKLOW 112-16	DARBKLOW 112-16	DARBKLOW 112-16
	88	DROP 113-10	DROP 113-10	DROP 113-10	DROP 113-10	DROP 113-10	DROP 113-10
	89	WATER 113-12	WATER 113-12	WATER 113-12	WATER 113-12	WATER 113-12	WATER 113-12
	90	VOICES1 114-9	VOICES1 114-9	VOICES1 114-9	VOICES1 114-9	VOICES1 114-9	VOICES1 114-9
	91	VOXTAP 114-13	VOXTAP 114-13	VOXTAP 114-13	VOXTAP 114-13	VOXTAP 114-13	VOXTAP 114-13
	92	VOXTIP 114-14	VOXTIP 114-14	VOXTIP 114-14	VOXTIP 114-14	VOXTIP 114-14	VOXTIP 114-14
	93	CLAKSON 113-16	CLAKSON 113-16	CLAKSON 113-16	CLAKSON 113-16	CLAKSON 113-16	CLAKSON 113-16
	94	DOOR 113-13	DOOR 113-13	DOOR 113-13	DOOR 113-13	DOOR 113-13	DOOR 113-13
	95	RASPYRIDE 116-10	RASPYRIDE 116-10	RASPYRIDE 116-10	RASPYRIDE 116-10	RASPYRIDE 116-10	RASPYRIDE 116-10
C7	96	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16
	97	EMPTY 128-16	EMPTY 128-16	EMPTY 128-16	EMPTY 128-16	EMPTY 128-16	EMPTY 128-16
	98						
	99						
	100						
	101						
	102						
	103						
	104						
	105						
	106						
	107						
C8	108						

“<“ = come DK_STAND1 113-2-1

Drumkits

Key	DK_POWER1WX 115-4-1	DK_ELECT1WX 116-4-1	DK_HOUSE1WX 117-4-1	DK_JAZZWX 118-4-1	DK_BRUSHWX 119-4-1	DK_ORCHWX 120-4-1
25	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10
26	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10
27	<	<	<	<	<	HHCLO1S 105-10
28	KITCHEN 113-14	KITCHEN 113-14	KITCHEN 113-14	KITCHEN 113-14	KITCHEN 113-14	HHCLO1L 105-9
29	SCRATCH1 115-12	SCRATCH1 115-12	SCRATCH1 115-12	SCRATCH1 115-12	SCRATCH1 115-12	HHOPEN2 106-9
30	<	<	<	<	<	RIDECYMB 107-13
31	<	<	<	<	<	<
32	<	<	<	<	<	BDELECT1 97-11
33	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9
34	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16
35	BDSTD1 97-11	BDSTD1 97-11	<	<	<	<
C2 36	BDELECT1 97-11	BDELECT1 97-11	BDHOUSE 97-9	BDJAZZ 97-12	BDSTD2 97-15	TIMPANI 48-1
37	<	<	HOUSERIM 99-11	<	<	<
38	SDROOM2 110-15	SDROOM2 110-15	HOUSSD1 101-12	SDJAZZ2 100-11	BRUSHTAP 103-13	SDJAZZ3 100-12
39	<	<	<	<	BRUSHSLAP	FINGERSNAP 113-8
40	SDSTD3 101-10	SDROOM2 110-15	SDSTD2 101-9	SDJAZZ3 100-12	BRUSHREV 103-10	SDJAZZ3 100-12
41	TOMROOM 104-12	<	HOUSETCON 109-16	<	<	TIMPANI 48-1
42	<	<	HOUSEHH 105-15	<	<	TIMPANI 48-1
43	TOMROOM 104-12	<	HOUSETCON 109-16	<	<	TIMPANI 48-1
44	<	<	HOUSEHH 105-15	<	<	TIMPANI 48-1
45	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCON 109-16	<	<	TIMPANI 48-1
46	<	<	HOUSERIDE 107-11	<	<	TIMPANI 48-1
47	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	HOUSETCON 109-16	<	<	TIMPANI 48-1
C3 48	TOMROOM 104-12	<	HOUSETCON 109-16	<	<	TIMPANI 48-1
49	<	<	<	<	<	TIMPANI 48-1
50	TOMROOM 104-12	<	HOUSETCON 109-16	<	<	TIMPANI 48-1
51	<	<	<	<	<	TIMPANI 48-1
52	<	<	<	<	<	TIMPANI 48-1
53	<	<	<	<	<	TIMPANI 48-1
54	<	<	<	<	<	<
55	<	<	<	<	<	<
56	<	<	<	<	<	<
57	<	<	<	<	<	<
58	<	<	<	<	<	<
59	<	<	<	<	<	<
C4 60	<	<	<	<	<	<
61	<	<	<	<	<	<
62	<	<	HOUSETCON 109-16	<	<	<
63	<	<	HOUSETCON 109-16	<	<	<
64	<	<	HOUSETCON 109-16	<	<	<
65	<	<	<	<	<	<
66	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9
67	<	<	COWBELL 108-11	<	<	<
68	<	<	<	<	<	<
69	<	<	<	<	<	<
70	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12
71	<	<	<	<	<	<

Key						
C5 72	<	<	<	<	<	
73	GUIROLONG 113-9	GUIROLONG 113-9	GUIROLONG 113-9	GUIROLONG 113-9	GUIROLONG 113-9	
74	<	<	<	<	<	
75	<	<	<	<	<	
76	<	<	<	<	<	
77	<	<	<	<	<	
78	<	<	<	<	<	
79	<	<	<	<	<	
80	<	<	<	<	<	
81	<	<	<	<	<	
82	FINGERSNAP 113-9	FINGERSNAP 113-9	CABASAL 110-13	FINGERSNAP 113-9	FINGERSNAP 113-9	
83	CELESTA 9-1	CELESTA 9-1	CELESTA 9-1	CELESTA 9-1	CELESTA 9-1	
C6 84	BARCHIMES 16-2	BARCHIMES 16-2	BARCHIMES 16-2	BARCHIMES 16-2	BARCHIMES 16-2	
85	<	<	<	<	<	
86	DARBKHIGH 112-15	DARBKHIGH 112-15	DARBKHIGH 112-15	DARBKHIGH 112-15	DARBKHIGH 112-15	
87	DARBKLOW 112-16	DARBKLOW 112-16	DARBKLOW 112-16	DARBKLOW 112-16	DARBKLOW 112-16	
88	DROP 113-10	DROP 113-10	DROP 113-10	DROP 113-10	DROP 113-10	
89	WATER 113-12	WATER 113-12	WATER 113-12	WATER 113-12	WATER 113-12	
90	VOICES1 114-9	VOICES1 114-9	VOICES1 114-9	VOICES1 114-9	VOICES1 114-9	
91	VOXTAP 114-13	VOXTAP 114-13	VOXTAP 114-13	VOXTAP 114-13	VOXTAP 114-13	
92	VOXTIP 114-14	VOXTIP 114-14	VOXTIP 114-14	VOXTIP 114-14	VOXTIP 114-14	
93	CLAKSON 113-16	CLAKSON 113-16	CLAKSON 113-16	CLAKSON 113-16	CLAKSON 113-16	
94	DOOR 113-13	DOOR 113-13	DOOR 113-13	DOOR 113-13	DOOR 113-13	<
95	RASPYRIDE 116-10	RASPYRIDE 116-10	RASPYRIDE 116-10	RASPYRIDE 116-10	RASPYRIDE 116-10	<
C7 96	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	<
97	EMPTY 128-16	EMPTY 128-16	EMPTY 128-16	EMPTY 128-16	EMPTY 128-16	<
98						
99						
100						
101						
102						
103						
104						
105						
106						
107						
C8 108						

“<“ = come DK_STAND1 113-2-1

Drumkits

	Key	DK_STAND2WX 113-5-1	DK_ROOM2WX 114-5-1	DK_POWER2WX 115-5-1	DK_ELECT2WX 116-5-1	DK_HOUSE2WX 117-5-1	DK_RIDE IT 118-5-1
	25	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	
	26	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	ZAPP 115-10	
	27	<	<	<	<	<	
	28	KITCHEN 113-14	KITCHEN 113-14	KITCHEN 113-14	KITCHEN 113-14	KITCHEN 113-14	
	29	SCRATCH1 115-12	SCRATCH1 115-12	SCRATCH1 115-12	SCRATCH1 115-12	SCRATCH1 115-12	
	30	<	<	<	<	<	
	31	<	<	<	<	<	
	32	<	<	<	<	<	
	33	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9	RIMSHOT1 99-9	
	34	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	BABYVOX 114-16	
	35	<	<	<	<	<	
C2	36	<	BDROOM1 97-13	BDROOM1 97-13	BDELECT1 97-11	BDHOUSE2 97-10	
	37	<	<	<	<	<	
	38	SDSTD2 101-9	SDSTD3 101-10	SDROOM1 100-14	<	SDSTD2 101-9	
	39	<	<	<	<	<	
	40	SDSTD3 101-10	SDROOM2 110-15	SDELECT 100-9	SDSTD3 101-10	SDJAZZ3 100-12	
	41	TOMROOM 104-12	<	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	TOMHIGH 104-10	
	42	<	<	<	HOUSEHH 105-15	<	
	43	TOMROOM 104-12	<	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	TOMHIGH 104-10	
	44	<	<	<	HOUSEHH 105-15	<	
	45	TOMROOM 104-12	TOMROOM 104-12	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	TOMHIGH 104-10	
	46	<	<	<	<	<	
	47	TOMROOM 104-12	TOMROOM 104-12	TOMROOM 104-12	TOMHIGH 104-10	TOMHIGH 104-10	
C3	48	TOMROOM 104-12	<	TOMROOM 104-12	<	<	
	49	<	<	<	<	<	
	50	TOMROOM 104-12	TOMROOM 104-12	TOMROOM 104-12	<	<	
	51	<	<	<	<	<	
	52	<	<	<	<	<	
	53	<	<	<	<	<	
	54	<	<	<	<	<	
	55	<	<	<	<	<	
	56	<	<	<	<	<	
	57	<	<	<	<	<	
	58	<	<	<	<	<	
	59	<	<	<	<	<	
C4	60	<	<	<	<	HOUSETCON 109-16	
	61	<	<	<	<	HOUSETCON 109-16	
	62	<	<	<	<	HOUSETCON 109-16	
	63	<	<	<	<	HOUSETCON 109-16	
	64	<	<	<	<	HOUSETCON 109-16	
	65	<	<	<	<	<	
	66	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	TIMBALES 110-9	
	67	<	<	<	<	<	
	68	<	<	<	<	<	
	69	<	<	<	<	<	
	70	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	VOXHHCL 114-12	
	71	<	<	<	<	<	

ROM-Styles

CC00	PC	Style
8 BEAT		***Bank 1***
32	00	8Beat 1
	01	8Beat 2
	02	8Beat 3
	03	8Beat 4
	04	8Beat 5
	05	8Beat 6
	06	8Beat 7
	07	8Beat 8
8 BEAT		***Bank 2***
32	08	8Beat 9
	09	8Beat 10
	10	8Beat 11
	11	8Beat 12
	12	8Beat 13
	13	SlowBeat
	14	SlowBallad
	15	6_8Ballad
16 BEAT		***Bank 1***
32	16	16Beat 1
	17	16Beat 2
	18	16Beat 3
	19	16Beat 4
	20	16Beat 5
	21	16Beat 6
	22	16Beat 7
	23	16Beat 8
16 BEAT		***Bank 2***
32	24	16Beat 9
	25	16Beat 10
	26	16Beat 11
	27	16Beat 12
	28	16Beat 13
	29	16Beat 14
	30	16Beat 15
	31	16BtBallad
ROCK		***Bank 1***
32	32	Rock 1
	33	Rock 2
	34	R. and B.
	35	SlowRock 1
	36	SlowRock 2
	37	Rock'nRoll
	38	Boogie
	39	LovelyRock
ROCK		***Bank 2***
32	40	Rock 3
	41	Rock 4
	42	Shuffle
	43	SlowRock 3
	44	SlowRock 4
	45	Rock 5
	46	Blues
	47	SlowBlues
FUNK		***Bank 1***
32	48	Funk 1
	49	Funk 2
	50	Funk 3
	51	Funk 4
	52	Funk 5
	53	Funk 6
	54	Funk 7
	55	Funk 8
FUNK		***Bank 2***
32	56	Funk 9
	57	Funk 10
	58	Funk 11
	59	Funk 12
	60	Funk 13
	61	Funk 14
	62	NewAge
	63	Fusion1
DANCE1		***Bank 1***
32	64	TMerengue
	65	PianoDance
	66	FunkDance
	67	DiscoHit
	68	FastDance
	69	Pulsing
	70	SambaDance
	71	House
DANCE1		***Bank 2***
32	72	DigitHall
	73	Rap'nShift
	74	DownBeat
	75	DiscoFun
	76	HeavyDance
	77	Techno
	78	DancePop
	79	DiscoPop
POP		***Bank 1***
32	80	70' Disco
	81	Disco 01
	82	Disco 02
	83	Disco 03
	84	Disco 04
	85	Latin D.1
	86	Latin D.2
	87	Rap
POP		***Bank 2***
32	88	BakerPop
	89	Harpy
	90	PartyPop
	91	EuroPop
	92	SynthDance
	93	SoulB.B.
	94	80' Disco
	95	Open Disco
SWING		***Bank 1***
32	96	Swing
	97	Mid Swing
	98	Slow Swing
	99	Big Band 1
	100	Big Band 2
	101	Dixieland
	102	Broadway
	103	Foxtrot
SWING		***Bank 2***
32	104	SwingBand
	105	BourBonStr
	106	EasySwing
	107	LatinBand
	108	QuickStep
	109	BBandXmas
	110	Foxtrot 2
	111	Shuffle
COUNTRY		***Bank 1***
32	112	Gospel 1
	113	Sacred
	114	Gospel 2
	115	Western
	116	Bluegrass1
	117	Bluegrass2
	118	Country
	119	March USA
COUNTRY		***Bank 2***
32	120	TheatreOrg
	121	Org.March
	122	Welkish
	123	Organsel
	124	Hawaiian
	125	KidsMarch
	126	Mod.Evngls
	127	Praise
WORLD		***Bank 1***
33	00	Slow Waltz
	01	Waltz 1
	02	Waltz 2
	03	Romagna
	04	Mazurka
	05	RealVienna
	06	Orch.Waltz
	07	ItalyMarch
WORLD		***Bank 2***
33	08	Cnt.Gospel
	09	G.de.Oory
	10	CountryBop
	11	Cajun
	12	Cnt.Rock
	13	SteamTrain
	14	Cowboy
	15	Cnt.Waltz
ETHNIC		***Bank 1***
33	16	Twist 1
	17	HullyGully
	18	Reggae 1
	19	Reggae 2
	20	PasoDoble
	21	Polka
	22	Tarantella
	23	Pop '60
ETHNIC		***Bank 2***
33	24	Bajon
	25	Mex. 3_4
	26	Charleston
	27	Germ.Polka
	28	Boehmisch
	29	Twist 2
	30	Folk 2_4
	31	Polka 6_8

Styles / Style Performances

CC00	PC	Style
LATIN 1		*Bank 1*
33	32	Bossa Nova
	33	SoftBossa
	34	ChaCha 1
	35	ChaCha 2
	36	Rhumba 1
	37	Rhumba 2
	38	Rhumba 3
	39	Rhumba 4
LATIN 1		*Bank 2*
33	40	Tango
	41	Stand.Tango
	42	Samba
	43	Beguine
	44	Salsa 1
	45	Salsa 2
	46	Cumbia 1
	47	Cumbia 2
LATIN 2		*Bank 1*
33	48	Merengue 1
	49	Merengue 2
	50	Mambo 1
	51	Mambo 2
	52	DiscoSamba
	53	Disco Cha
	54	Meneito 1
	55	Meneito 2
LATIN 2		*Bank 2*
33	56	El Tic Tac
	57	Makarena
	58	Caliente 1
	59	Caliente 2
	60	Limbo
	61	Gipsy
	62	Guaracha
	63	Calypso

CC00	PC	Style-Perf. †
36	00	
	01	
	02	
	03	
	04	
	05	
	06	
	07	

User Styles / Songs

CC00	PC	User Style
USER 1		
44	00	
	01	
	02	
	03	
	04	
	05	
	06	
	07	
USER 2		
44	08	
	09	
	10	
	11	
	12	
	13	
	14	
	15	
USER 3		
44	16	
	17	
	18	
	19	
	20	
	21	
	22	
	23	
USER 4		
44	24	
	25	
	26	
	27	
	28	
	29	
	30	
	31	

CC00	PC	User Style-Perf. †
40	00	
	01	
	02	
	03	
	04	
	05	
	06	
	07	

CC00	PC	Song †
55	00	
	01	
	02	
	03	
	04	
	05	
	06	
	07	
	08	
	09	
	10	
	11	
	12	
	13	
	14	
	15	

CC00	PC	Song-Perf. †
64	00	
	01	
	02	
	03	
	04	
	05	
	06	
	07	

† Solo sul canale MIDI Common

Performances (Real)

CC00	PC	Performances†
Group 1		
48	1	GrandPiano
	2	E.Grand1
	3	Rhodx1
	4	FM Piano
	5	Vibes
	6	EP PadX
	7	OrcheXtra
	8	Church
Group 2		
48	9	E.X.Tines
	10	PianoWarm
	11	SplitAhead
	12	RagIntime
	13	Synth2X
	14	TwiceSaw
	15	CPandPad
	16	StartTrack
Group 3		
48	17	StayWithMe
	18	Ensemble
	19	TrumpetEns
	20	Titanic
	21	Iceberg
	22	Hurts 2 be
	23	WK Time
	24	Dolce Vita
Group 4		
48	25	Buonasera1
	26	Buonasera2
	27	FallinLove
	28	NoM'orGuns
	29	Europa
	30	San Tana
	31	Don't Shoot
	32	Ghostrider

CC00	PC	Performances†
Group 5		
48	33	Mantovani
	34	Clarinet
	35	Ahnsemble
	36	Blatter
	37	LeroyBrown
	38	MezzoPiano
	39	MezzoForte
	40	SambaParis
Group 6		
48	41	NotInLove
	42	2010 CC
	43	Marsians
	44	Last James
	45	Ole Devil
	46	BigBrass
	47	Runaway
	48	Mozart 40
Group 7		
48	49	Saxy Samba
	50	Strings1
	51	Strings2
	52	Strings3
	53	Choir
	54	Vocal
	55	SynthPad1
	56	SynthPad2
Group 8		
48	57	Ham n'Bass
	58	Swingin'
	59	Soft Organ
	60	PercusOrgan
	61	PrettySplt
	62	BluesSplit
	63	Jazz Split
	64	HrmoncSplt

Effects

CC16	DSP A/B select †	
0	Eff1 (Reverbs GrpA)	
1	Eff1 (Reverbs GrpB)	
CC48	**Rev Eff type select †**	
48	0	Hall 1
	1	Hall 2
	2	Hall 3
	8	Warm Hall
	9	Long Hall
	10	St. Concert
	16	Chamber
	32	Studio Room 1
	40	Studio Room 2
	41	Studio Room 3
	48	Club Room 1
	56	Club Room2
	57	Club Room3
	64	Vocal
	65	Metal Vocal
	72	Plate 1
	73	Plate 2
	80	Church
	88	Mountains
	89	Falling
	104	Early 1
	105	Early 2
	106	Early 3
	112	Stereo
		P.Model

CC16	DSP A/B select †	
64	Eff2 (Mod. GrpA)	
65	Eff2 (Mod. GrpB)	
CC48	**Mod. Eff type select †**	
48	0	Mono Delay 1
	1	Mono Delay 2
	8	Stereo Delay 1
	9	Stereo Delay 2
	16	Multitap Delay 1
	17	Multitap Delay 2
	24	Ping Pong
	25	Pan Mix
	32	Chorus 1
	33	Chorus 2
	40	Ensemble 1
	41	Ensemble 2
	48	Phaser 1
	49	Phaser 2
	56	Flanger 1
	57	Flanger 2
	36	Chorus Delay 1
	37	Chorus Delay 2
	60	Flanger Delay 1
	61	Flanger Delay 2
	28	Dubbing
	64	Distortion
	65	Distortion Delay
	80	Pitch Shifter 1
	81	Pitch Shifter 2
	82	Shift Delay
	96	Rotary 1
	97	Rotary 2
	104	EQ Jazz
	105	EQ Pops
	106	EQ Rock
	107	EQ Classic

† Solo sul canale MIDI Common

Wavetables

- PIANO
- MARTELLO
- AGOGO
- BABYVOX
- BD_ELECT1
- BD_HOUS1
- BD_HOUS2
- BD_JAZZ
- BD_ROOM1
- BD_STD_1
- BD_STD_2
- BD_STD_3
- BD_TECNO
- BONG_SLH
- BONGO_HI
- BONGO_LO
- BRUS_REV
- BRUS_RIG
- BRUSHSLP
- BRUSHTAP
- CABASA
- CABASA_L
- CASTAGNT
- CHINA
- CLAKSON
- CLAVES
- CON_H_SL
- CON_L_SL
- CONGA_HI
- CONGA_LO
- COWBELL
- CRASH
- DARBK_HI
- DARBK_LO
- DOLLYVOX
- DROP
- FINGERSP
- GUIRO_LG
- GUIRO_SH
- HH_CLO1L
- HH_CLO1S
- HH_OPEN1
- HH_PEDAL
- HH_TGHT1
- HH_TGHT2
- HOU_COWB
- HOU_TCON
- HOUS_RIM
- HOUS_SD1
- HOUS_SD2
- HOUSCLAP
- HOUSEHH
- HOUSRIDE
- JNG_BELL
- MARACAS
- MT_SURDO
- OP_SURDO
- QUICA_HI
- QUICA_LO
- RIDE_CUP
- RIDE_CYM
- RIMSHOT1
- RIMSHOT2
- ROLL_SN
- SD_ELECT
- SD_JAZZ1
- SD_JAZZ2
- SD_JAZZ3
- SD_ORCH
- SD_ROOM1
- SD_ROOM2
- SD_STD1
- SD_STD2
- SD_STD3
- SD_STD4
- SMASH
- SPLASH
- STICK
- TAMB_SLP
- TAMBOURI
- TIMB_LOW
- TIMBALES
- TIMPANI
- TOM_ELEC
- TOM_HIGH
- TOM_JAZZ
- TOM_LOW
- TOM_ROOM
- TRIAN_LO
- TRIAN_SH
- VIBRASLP
- VOICES_1
- VOICES_2
- VOICES_3
- VOX_HHCL
- VOX_TAP
- VOX_TIP
- WATER
- WHISTLE
- WIND_CHI
- WOODBLCK
- DIGIT1WV
- DIGIT2WV
- 1685DRAW
- EL_PIAN7
- ORGAN_2W
- ORGAN_3W
- ORGAN_4W
- FROG_WV
- ORGAN_5W
- ORGAN_6W
- VIBES_2W
- E_PIANO4
- E_PIANO5
- FORMANT
- ORGAN_1W
- PIP_ORG3
- SQUARE
- PULSE_05
- PULSE_10
- PULSE_15
- PULSE_20
- PULSE_25
- PULSE_30
- PULSE_35
- PULSE_40
- PULSE_45
- SAW
- SINUS
- SUPERSAW
- TRIANGLE
- TUB_WAVE
- ACCORDIO
- ACO_STR
- ARMONICA
- BARCHIME
- BOTTLE
- BRS_RIP
- CASSOTTO
- CHOIR
- CLARINET
- STEL_GTR
- CLAVINET
- BIRDS
- GUN_SHOT
- ELICOPT
- PHONE_1
- PHONE_2
- SCRATCH1
- SCRATCH2
- SEA
- TICKTACK
- ZAPP
- ELGTR_S2
- FAGOTTO
- FLHARD_H
- FLHARD_L
- FLUGE_S2
- FNKGSTOP
- SCRAP_GT
- HARP
- JAZZ_GT1
- MUTE_TR1
- SPECTR_1
- NOISE
- OBOE
- OCT_JGT
- PANFLUTE
- PICKBASS
- SOFT_SAX
- SOPRANO
- TENORSAX
- PIZZICATO
- TROMBONE
- VOCALBOY
- STRINGS
- ACBASS_L
- ACBASS_H
- HARMACBS
- BAGPIPE
- ELBASS_H
- EL_BASS_L
- THUMBASS
- HARMELBS
- BASSLAP_H
- BASSLAP_L
- FRETLES
- FLUTE
- HARMGT_H
- HARMGT_L
- DIST_GTR
- JAZZ_GT2
- GTR_KURZ
- ICE_RAIN
- KOTO
- OR_THEAT
- ORROCK_F
- SAX_BARI
- VOC-DUKN
- FLANGED
- BANJO
- KALIUMBA
- SHAMISEN
- SITAR
- GLOCKEN
- LPN_KNH
- ELPN_KNL
- FLICORNO
- GTR_MUTE
- ELPN_MKS
- RHODES_H
- RHODES_L
- TRUMPET
- VIBES
- XILOPHNO
- ACCORD2
- BRASS
- VOCAL_DU
- VOCAL_BA
- FRHORN_H
- FRHORN_L
- ELPNKURZ
- A_MUSETT
- PLECTRA
- MANDOL
- PKBSMUTE
- 16_1DRAW
- ORJAZZ_S
- BD_ORCH
- FINGBELL
- CELLO
- HH_CLO2
- HH_OPEN2
- DOOR
- KITCHEN
- LOGDRUM
- CRAS_ORC
- KNELGT_L
- APPLAUSE
- HARPSI_S
- VIOLA
- VIOLIN
- FKG_G_WS
- GT_HARMO
- PIK_GRT1
- PIK_GRT2
- WHAWHA1
- WHAWHA2
- WHAWHA3
- WHAWHA4
- ORCH_HIT
- PIK_GTWS
- PIPE_S2
- TROMBO_K
- ORG_PIP1
- MARIMBA
- ORROCK_S
- MANDOL2
- BD_POWER
- ACO_GTR2
- STELGTR2
- PIANO_H
- PIANOL2
- BRASS_2
- PIANO_D
- GRNDPLUS
- CP80_2
- RHODX
- ELPNKURZ
- WUROLD
- FMPIANO1
- CLAVINET
- VIBES
- RP_PIPE
- THEATORG
- ORGAN316
- VOICESA
- ACOUSGTR
- ELECTBAS
- JAZZ_GT1
- RP_2_STR
- CEMBALO
- CELESTA
- NEWPAD
- ACU_RIDE
- SWITCH
- FRETLES
- HARP
- STRATO
- STEL_GTR
- ORJAZZ_S
- OR_THEAT
- BARCHIME
- ICE_RAIN
- KPICK
- MARIMBA
- METRO
- MARTEL2
- RHODX_L
- RHODX_H
- THEATR_L
- THEATR_H
- WUROLD_L
- WUROLD_H
- BASSFRET
- BASSPICK
- BASSCONT
- ARMONICI
- CLICK_BS
- REZOBASS
- BLEEP_BS
- DBASS
- HIT_BASS
- FINGBMS
- FRETW
- WEDGBASS
- SYNBASS
- TONE
- BOSMIC
- BRASS_T
- ABRASS
- BRASS_T ; ABRASS
- MARI_GM
- MARIM
- STRINGK
- ORCHIT
- CHOIRA
- KALI_GM

Wavetables

KALI
GM_DIST ; CRUNCH
STRATO
CRUNCH
MUTEDCGT
GOFUNK
FARFIS
HAMDRAW
HAMPERC
HAMCLICK
FISA
GLASSES
TELEPH
PRPSAWJM
TRIAN_JM
CLVWAVJM
PULSE_JM
MINSAWJM
MINPULJM
DIGI1
DIGI2
SNAPSYN
SEQ_TONE
SQ_WOODY
SQ_STICK
INHARM1
INHARM2
INHARM5
INHARM9
MBIRA
BOINK
GRING
THIN
BUZ1
LFX_SYN
SHARP
SHAPE
RDPHAS
STRNNOIS
SYNTH_7
12STRWAV
MKS_80
BT_SYN
FMISH
SQ_STLDR
BOSS

FORM1
FORM3
FORM4
FORM5
FORM7
FV
GLASVOX
WAVE44
AWALA
PANCH
PPG2
LOGSTRT
MARIMVOX
MY_VOX
PAD_01
PAD_02
PLUCK_PD
IMPACT
SEQSNP
SPECT1
SPECT3
VOXNOIZ
MECH_LP
MECH_WAV
SQ_COOK2
12STRWAV
ABRASS
ABRASS1
ARMONICI
AWALA
BASSCONT
BASSFRET
BASSPICK
BLEEP_BS
BOINK
BOSMIC
BOSS
BRASS_T
BT_SYN
BUZ1
CHOIRA
CLICK_BS
CLVWAVJM
CRUNCH
CRUNCH
DBASS
DIGI1

DIGI2
FARFIS
FINGBMS
FISA
FMISH
FORM1
FORM3
FORM4
FORM5
FORM7
FRETW
FV
GLASSES
GLASVOX
GM_DIST
GOFUNK
GRING
HAMCLICK
HAMDRAW
HAMPERC
HIT_BASS
IMPACT
INHARM1
INHARM2
INHARM5
INHARM9
KALI
KALI_GM
LFX_SYN
LOGSTRT
MARI_GM
MARIM
MARIMVOX
MBIRA
MECH_LP
MECH_WAV
MINPULJM
MINSAWJM
MKS_80
MUTEDCGT
MY_VOX
ORCHIT
PAD_01
PAD_02
PANCH
PLUCK_PD
PPG2

PRPSAWJM
PULSE_JM
RDPHAS
REZOBASS
SEQ_TONE
SEQSNP
SHAPE
SHARP
SNAPSYN
SPECT1
SPECT3
SQ_COOK2
SQ_STICK
SQ_STLDR
SQ_WOODY
STRATO
STRINGK
STRNNOIS
SYNBASS
SYNTH_7
TELEPH
THIN
TONE
TRIAN_JM
VOXNOIZ
WAVE44
WEDGBASS
ACOUST_KIK(1)
BD_70_F(1)
BD_70_P(1)
BD_AC_1A(1)
BD_AC_1B(1)
BD_AC_1DYN(1)
BD_AC_2A(1)
BD_AC_2B(1)
BD_AC_2DYN(1)
BD_DEEP_DN(2)
BD_DMG_SD(2)
BD_DMGD_LN(1)
BD_DN1_ZP(2)
BD_DN2_HI(2)
BD_DN2_ZP(2)
BD_DN3_HI(2)
BD_DN3_SD(2)
BD_DN3_ZP(2)
BD_DNC2_LN(1)
BD_DNC3(1)

BD_KIK(1)
BD_ROCK(2)
BD_Z1_HHC(2)
BD_Z1_LAYH(2)
BD_Z1_LAYL(2)
BD_Z2(1)
BD1(1)
BROKENOISE(2)
DNC_BD1(1)
FALLING_BD(2)
LNG_BD1(1)
HOU_TOM(1)
HOUSETCON(1)
TIMP_JM(1)
TIMPANI(1)
TOM_10_DYN(2)
TOM_13_DYN(2)
TOM_14(1)
TOMHIGH2(2)
WAYAW(2)
909_SD_LNG(2)
BEAT_SD(1)
BORDER_1(2)
BORDER_2(2)
D_SD(1)
EFF_RIM(1)
EFF_SD2(1)
HATORSNARE(2)
NOISNARE1(2)
NOISNARE2(2)
NOISNARE3(2)
NOISNARE4(2)
RIM_1(1)
RIM_2(1)
RIM_70(1)
ROLL_70(1)
ROLL_F(1)
ROLL_F_LN(2)
SD_909(1)
SD_BB(1)
SD_BR(1)
SD_BR_DYN(2)
SD_F70(1)
SD_FSN(1)
SD_HEAVY1(2)
SD_HEAVY2(2)
SD_HEAVY3(2)

SD_HEAVY4(2)
SD_P70(1)
SD_ROCK(2)
SD_SH1(1)
SD_SH2(1)
SD_SH3(1)
SD_STD1(1)
SD_STD2(1)
SD_STD3(1)
SD_STD4(1)
SD1(2)
SD2(2)
SD3(2)
TEKBRUSH(2)
808_CL_HH(1)
808_OC_HH(1)
808_OPHHLP(1)
9091_CHH(1)
9091_OCHH(1)
9092_CHH(1)
9092_OPHH(1)
HH_CL1_DR(1)
HH_CL2_DR(1)
HH_LOOP_CL(1)
HH_LOOP_OP(1)
HH_OP_DR(1)
HH_PED_DR(1)
HHCL_70(1)
HHFT_70(1)
HHOP_70(1)
NOISE_C1HH(1)
NOISE_C2HH(1)
NOISE_OPHH(1)
NOISE_OPRV(1)
CRASH_18(1)
RIDE(1)
RIDECUP2(1)
CLAP(1)
CLAP_MIX(1)
COWBL2(1)
DYNA_PERC(2)
DYTEK_TIMB(2)
HARD_CLAP(1)
TOMLOW2(2)
Glasses(1)
GLASSALG(2)
LONG_REVRS(1)

PHONEWAVE(1)
REVERSEBD1(1)
REVERSEBD2(1)
REVERSEBD3(1)
REVERSHRT1(1)
REVERSHRT2(1)
REVERSHRT3(1)
REVERSNAR1(1)
REVERSNAR2(1)
REVERSNAR3(1)
REZO_IT(3)
SCRATCH3(1)
SCRATCH4(1)
SCRATCH5(1)
SCRATCH6(1)
WEEP(1)

MESSAGGI DI CONTROL CHANGE RICONOSCIUTI (MIDI CONTROLLER)

Il messaggio di ControlChange attiva un MIDI Controller, determinato del primo valore del ControlChange.

Il ControlChange è composta da tre parti:

- *status byte* - (status) determina lo stato di messaggio di ControlChange.
- *data byte 1* - (value 1) MIDI Controller attivato dal messaggio di ControlChange. È il numero con cui sono identificati i ControlChange nelle tabelle seguenti.
- *data byte 2* - (value 2) valore del MIDI Controller attivato.

CONTROL CHANGE SULLA TRACCIA

CC00,32	Bank change.
CC01	Modulation.
CC06,38	Data Entry.
CC07	Main Volume.
CC10	Pan (panorama).
CC11	Expression.
CC12†	Vocal Volume (Vocal Processor)
CC13†	Vocal On/Off (Vocal Processor)
CC14†	Mode Recal (Vocal Processor)
CC15†	Voice Set recall (Vocal Processor)
CC16,48†	Effects selection
CC17,49†	Effects volume
CC18,50†	General Purpose (Tuning control)
CC32	BankSelect LSB.
CC64	Damper pedal.
CC66	Sostenuto (sustain) pedal.
CC67	Soft pedal.
CC71	Resonance.
CC72	Release Time.
CC73	Attack Time.
CC74	Filter Cutoff Frequency.
CC80	One Shot control
CC81	On/Off control
CC85†	Voice Mute mode (Vocal Processor)
CC91	Effect 1 send (E1, reverb depth).
CC93	Effect 2 send (E2, modulation depth).
CC98,99	NRPN
CC100-101	RPN

† Solo sul canale MIDI Common

		93 Chorus depth 98,99 NRPN 100,101 RPN	93 Chorus depth (send) 98,99 NRPN 100,101 RPN Cntrl 80 (ONE SHOT): 0† Fill>< 1† Fill< 2† Fill> 8† Intro 16† End 24-27† Variations 0-1-2-3 40† Key start 61† Rotary 1 slow/fast [GrpA] 62† Rotary 2 slow/fast [GrpB] 64 Start/Stop 66,67† Tempo inc. dec. 68,69† Perf inc. dec. Cntrl 81 OFF [0,63] ON[64,127] 0,1,2† Fill><-Fill<-Fill> 61† Rotary 1 (Off=slow) [GrpA] 62† Rotary 2 (Off=slow) [GrpB]	0 = Fill>< Off, 64 = Fill>< On 1 = Fill< Off, 65 = Fill< On 2 = Fill> Off, 66 = Fill> On 61 = Rotary 1 Slow, 125 = Rotary Fast 62 = Rotary 2 Slow, 126 = Rotary 2 Fast
Program Change	True number	0-127 *****	0-127	0-127
System Exclusive		o	o	
System Common	Song Position Song Select Tune	o o o	o o o	
System Real Time	Clock Commands	o o	o o	Start, Stop Continue
Aux Messages	Active sensing All Sound Off Reset All Contr. Local ON OFF All Note Off	o o o o o	o o o o o	

Notes

† These messages are available on the Common channel only

(1) Vocal Processor Controllers

o: YES x: NO

Mode 1 OMNI ON - POLY   Mode 2 OMNI ON - MONO
Mode 3 OMNI OFF - POLY   Mode 4 OMNI OFF - MONO

MIDI Implementation Chart

Manufacturer: Generalmusic S.p.A. **Model: WK6/WK8 Special Edition** Version: 1.00

FUNCTION		Transmitted		Recognized		Remarks
Basic	Default	1-16		1-16		2 MIDI IN; 2 THRU; 2 MIDI OUT
Channel	Changed	1-16		1-16		EXTRA COMMON/CHORD CH.
Mode	Default	Multimode		Multimode		
	Messages	X		X		
	Altered	X		X		
Note		0-127		0-127		true voice depends on
Number	True voice	*****				selected sound
Velocity	Note ON	o		o		
	Note OFF	o		o		
After	Key's	x		o		
Touch	Ch's	o		o		
Pitch Bender		o		o		
Control		0,32	Bank change	0,32	Bank change	Bank change recognized on
Change		1	Modulation	1	Modulation	common channel, only in reception:
		6,38	Data Entry	6,38	Data Entry	Bank-Change P.change
		7	Volume	7	Volume	C#0 C#32 PC
		10	Pan	10	Pan	32 0 0-95 Internal Styles
		11	Expression Contr.	11	Expression Controller	36 0 0-7 Int. Style Perfs
		12†	Vocal Volume (1)	12†	Vocal Volume (1)	40 0 0-7 User Style Perfs
		13†	Vocal On/Off (1)	13†	Vocal On/Off (1)	44 0 0-31 User Styles
		14†	Mode Recall (1)	14†	Mode Recall (1)	48 0 0-63 Global Presets
		15†	Voice Set Recall (1)	15†	Voice Set Recall (1)	55 0 0-15 Songs
				16,48†	Effects selection	64 0 0-7 Song-Presets
				17,49†	Effects volume	C#16 DSP select
		18,50†	Tuning control	18,50†	Tuning control	0 Eff1 Reverb GroupA
		64	Damper Pedal	64	Damper Pedal	1 Eff1 Reverb Group B
		66	Sustain (Sostenuto)	66	Sustain (Sostenuto)	64 Eff2 Mod. Group A
		67	Soft pedal	67	Soft pedal	65 Eff2 Mod. Group B
				71	Resonance	C#48 Eff Type select
				72	Release time	(See Effects charts for selection
				73	Attack time	values of individual Eff types)
				74	Filter 1 cut-off freq.	
		85†	Voice Mute Mode (1)	85†	Voice Mute Mode (1)	
		91	Reverb depth	91	Reverb depth (send)	

UNIVERSAL NON-REAL TIME SYSTEM MESSAGES

SAMPLE DUMP STANDARD

The transfer of data relating to the samples contained in the sounds of the instrument ias based on the standard protocol, called SDS (Sample Dump Standard). The formats of the various commands available are as follows:

ACK (handshake message):

F0H = System Exclusive Message status
7EH = Non-Real Time extension
cc = device ID
7FH = **ACK ID**
pp = packet number
F7H = EOX

NACK (handshake message):

F0H = System Exclusive Message status
7EH = Non-Real Time extension
cc = device ID
7EH = **NACK ID**
pp = packet number
F7H = EOX

CANCEL (handshake message):

F0H = System Exclusive Message status
7EH = Non-Real Time extension
cc = device ID
7DH = **CANCEL ID**
pp = packet number
F7H = EOX

WAIT (handshake message):

F0H = System Exclusive Message status
7EH = Non-Real Time extension
cc = device ID
7CH = **WAIT ID**
pp = packet number
F7H = EOX

DUMP HEADER:

F0 7E cc 01 ss ss ee ff ff ff gg gg gg hh hh hh ii ii ii jj F7

cc = device ID
ss ss = Sample number (LSB first)
ee = Sample format(# of significant bits from 8-28)
ff ff ff = Sample period in nanoseconds (LSB first)
gg gg gg = Sample length in words (LSB first)
hh hh hh = Sustain loop start point word number (LSB first)
ii ii ii = Sustain loop end point word number (LSB first)
jj = Loop type (00=forward,01=backward/forward,7F=loop off)

DUMP REQUEST:

F0H = System Exclusive Message status
7EH = Non-Real Time extension
cc = device ID
03H = **DUMP REQUEST ID**
ss ss = Request sample (LSB first)
F7H = EOX

DATA PACKET:

F0H = System Exclusive Message status
7EH = Non-Real Time extension
cc = device ID
02H = **DATA PACKET ID**
kk = running packet count (0-127)
<120 bytes> = data (7 bit data format)
ll = checksum (XOR of 7E cc kk <120 bytes>)
F7H = EOX

DEVICE INQUIRY

To be able to identify a MIDI device, the following two messages are utilized; the first used for the inquiry:

INQUIRY MESSAGE:

F0H = System Exclusive Message status
7EH = Non-Real Time extension
cc = device ID
06H = **INQUIRY ID**
01H = Identity Request
F7H = EOX

and the second for the device response:

RESPONSE MESSAGE:

F0 7E cc 06 02 mm ff ff dd dd ss ss ss ss F7

cc = device ID
mm = Manufactures Sistem Exclusive id code
ff ff = Device family code (14 bits, LSB first)
dd dd = Device family member code (14 bits, LSB first)
ss ss ss ss= Software revision (format device specific)

UNIVERSAL REAL TIME SYSTEM MESSAGES

DEVICE CONTROL

These messages are used to control the general functions of the system, without refering to a specific MIDI channel and, therefore, inserted in the context of the Universal messages.

Master Volume:

F0H = System Exclusive Message status
7FH = Real Time extension
cc = device ID
04H = **Device Control ID**
01H = **Master Volume ID**
vv vv = Volume (LSB first)
F7H = EOX

SYSTEM REALTIME MESSAGES

ADDRESS DATA INTERFACE

The MIDI System Exclusive capabilities of the WK Series instruments allow you to manipulate all parts of the instrument's memory from a computer system.

The following is a reference to the SysEx protocol used by the WK Series instruments. This Data Address Interface is based on two principal functions: **SET** and **GET**. **SET** is used to set the contents of some of the instrument's resources while **GET** is used to withdraw them.

At the reception of a **GET** message, the instrument replies with an appropriate **SET** message containing the values of the requested data and relative checksums.

	status	data	EOX
GET	F0	2F 3c 00 id aa1 aa2 aa3 ss1 ss2 ss3 cc	F7
SET	F0	2F 3c 01 id cf aa1 aa2 aa3 dd1 ... ddn cc	F7

F0H = System Exclusive Message status
2FH = ID number (manufacturer ID) = GENERAL MUSIC
3cH = Command ID: 3 RealTime, c = Device ID (0-F)
00H/**01**H = **Get** subfunction / **Set** subfunction
id = Model ID, 00 = WK4
cf **=** c = checksum (0:1), f = Data Format (0:4) [1]
c=1 checksum present, c=0 absent;
aa1:3 = starting address code (MSB first)
ss1:3 = amount of required data bytes (MSB first)
dd1 = Data byte : first data byte to be sent
ddn = Data byte : last data byte to be sent
cc = checksum (optional)
F7H = EOX (End Of Exclusive)

EXTREMELY IMPORTANT: when parameters have positive values that exceed 127 (=7FH), always enter **f=2** in the *cf* field of the SET stream and transform the data into nibble format as in the example: **134 = 0x86** becomes **0x08 0x06.**

N.B.: in the following address map, the undefined value xx that parameterizes some of the addresses is the number relating to the structure (typically track or note).

EXAMPLES OF EXCLUSIVE MESSAGES AND CHECKSUM CALCULATIONS

(relating to the structure of the Address Data Interface)

<***Example 1***> : The setting for the 1st Effect Type of Group A on Hall 3 using the common channel 7, the format 0 (7 bit data value) and without checksum.

According to the address map relating to the *Performance Parameters* -EFFECTS A the address is 00 13 00H (effctnr1) and the value relating to HALL3 is 02H; therefore the ***set*** streams is as follows:

F0	2F	36	01	00	00	00 13 00	02	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	address	data	(7)

(1)Exclusive Status
(2)manufacturer ID=GENERAL MUSIC
(3)Command ID(3=RealTime) + device ID (6=7° device ID)
(4)Set Subfunction
(5)Model ID (0=WK4)
(6)c=0(No checksum),f=0(7 bit data value)
(7)EOX

<***Example 2***> : The setting for the *Attack of track 11 to +13* using common channel 2 (N.B. the 1st channel is 0), format 0 (7 bit data value) and with checksum.

According to the address map relating to *Performance Parameters* - T_SLIDER the address relating to track 11 (the first track is 0) is 0A 1C 00H (Attack) and the value to set is 4DH; therefore the ***set*** stream is as follows:

F0	2F	31	01	00	10	0A 1C 00	4D	cc=??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	address	data	checksum	(7)

(1)Exclusive Status
(2)manufacturer ID=GENERAL MUSIC
(3)Command ID(3=RealTime) + device ID (1=2° device ID)
(4)Set Subfunction
(5)Model ID (0=WK4)
(6)c=1(Yes checksum),f=0(7 bit data value)
(7)EOX

The checksum value is obtained with an XOR of all the bytes starting from the GeneralMusic ID (2FH) included; using **^** as the operator XOR (OR Exclusive), then:

cc=checksum = 2F **^** 31 **^** 01 **^** 00 **^** 10 **^** 0A **^** 1C **^** 00 **^** 4D **=** 54

the message to send is:

F0 2F 31 01 00 10 0A 1C 00 4D 54 F7 .

<***Example 3***> : Setting the *M.Transpose* to -6 using common channel 2, format 0 (7 bit data value) with and without checksum.

According to the address map relating to the *Global Parameters* - GLOBSET the address is 00 09 02H (transpose) and the value to set is 24-6=18=12H; therefore the ***set*** stream without checksum is as follows:

F0	2F	31	01	00	00	00 09 02	12	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	address	data	(7)

(1)Exclusive Status
(2)manufacturer ID=GENERAL MUSIC
(3)Command ID(3=RealTime) + device ID (1=2° device ID)
(4)Set Subfunction
(5)Model ID (0=WK4)
(6)c=0(No checksum),f=0(7 bit data value)
(7)EOX

with the checksum, the stream will be:

F0 2F 31 01 00 10 00 09 02 12 16 F7 .

<***Example 4***> : setting the parameter *FltCutoff* of the group AUDIOIN1 to 147 (>127) on command channel 2 and format 2 (data in nibble) with and without checksum.

According to the address map relating to *Global Parameters* - AUDIOIN1 the address is 00 0B 05H (FltCutoff) and the value to set in nibble format is, 09 03H; infact 147=93H, therefore the value is sliced in two nibbles 9 and 3 obtaining 09 03H; therefore the ***set*** stream without checksum is as follows:

F0	2F	31	01	00	02	00 0B 05	09 03	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	address	data	(7)

(1)Exclusive Status

(2)manufacturer ID=GENERAL MUSIC
(3)Command ID(3=RealTime) + device ID (1=2° device ID)
(4)Set Subfunction
(5)Model ID (0=WK4)
(6)c=0 (No checksum), f=2 (nibble)
(7)EOX

with the checksum, the stream will be:

F0 2F 31 01 00 12 00 0B 05 09 03 09 F7 .

<***Example 5***> : To know the value of the parameter *HighGain* of the Equalizer using common channel 9 and format 0 (7 bit data value). According to the address map relating to the *Global Parameters* - EQUALIZER the addrress is 00 00 01H (HighGain) and the size is 00 00 01H; therefore, the ***get*** stream is as follows:

F0	2F	38	00	00	00 00 01	00 00 01	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	size	(6)

(1)Exclusive Status
(2)manufacturer ID=GENERAL MUSIC
(3)Command ID(3=RealTime) + device ID (8=9° device ID)
(4)Get Subfunction
(5)Model ID (0=WK4) (6) EOX

If, for example, the value of the parameter equals 1 dB, the instrument will respond with the appropriate Set stream containing the value requested and with the checksum; therefore, the stream returned will be:

F0 2F 38 01 00 10 00 00 01 0D 0A F7.

REFERENCE TABLE

GLOBAL PARAMETERS

MIXER EQUALIZER

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
00 00 00	00 00 01	00	18	LowGain	-12 -> +12 [dB]	0EH= 2dB
00 00 01	00 00 01	00	18	HighGain	-12 -> +12 [dB]	0DH= 1dB
00 00 02	00 00 01	00	0C	LowFrequency	100 -> 400 [Hz]	2=150KHz
00 00 03	00 00 01	00	0C	HighFrequency	3.0 -> 15.0 [KHz]	0 = 3KHz

SCORE CONTROL

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
00 01 00	00 00 01	00	04	video_display	[2]	01
00 01 01	00 00 01	00	03	lyrics_fonts	char size (if video_display=3)	00
00 01 02	00 00 01	00	15	view_mode	monitor bkgrnd col	00

GENERAL CONTROLS

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
00 02 00	00 00 01	01	05	dynamic		3=Medium
00 02 01	00 00 01	01	05	a.touch		3=Medium

ARRANGE MODE

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
00 03 00	00 00 01	00	01	FixCh_Mode	on/off	01
00 03 01	00 00 01	00	02	ChordMode1	Up/low-multi (Auto chord mode)	01
00 03 02	00 00 01	03	04	ChordMode2	Full keyboard (Auto chord mode)	03
00 03 03	00 00 01	00	04	ChordMode3	Fix chord mode	01
00 03 05	00 00 01	00	01	DynamArrg	on/off	00
00 03 09	00 00 01	00	01	Autobacking	on/off	01
00 03 0B	00 00 01	15	6C	Chord_split		3BH = 59

(GENERAL CONTROLS) FOOTSWITCH POLARITY

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
00 04 00	00 00 01	00	01	Footswitch[1]	0=Normally closed, 1=open	0=NormClosd

00 04 01	00 00 01	00 01	Footswitch[2]	0=Normally closed, 1=open	0=NormClosd
00 04 02	00 00 01	00 01	Footswitch[3]	0=Normally closed, 1=open	0=NormClosd

(GENERAL) DISPLAY CONTROLS

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*	*Parameter*	*Description*	*Default*
00 05 00	00 00 01	00 01	ChordLanguage	0 = English, 1 = Italiano	0=English
00 05 01	00 00 01	00 01	Help_Language	0 = English, 1 = Italiano	0=English
00 05 02	00 00 01	00 01	Display_Mode	0 = Positive 1 = Negative	0=Positive

(GENERAL) NOTE TUNING/SCALE (xx = NOTE = 0 - 7F)

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*	*Parameter*	*Description*	*Default*
xx 06 00	00 00 01	00	7F	coarse	0 -> 127
xx 06 01	00 00 01	01	7F	finetune	-63 -> +63;

(GENERAL) TUNING/SCALE

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*	*Parameter*	*Description*	*Default*
00 07 00	00 00 01	01 7F	Master_pitch	-63 -> +63;	0
00 07 01	00 00 01	00 0D	kbd_scale	0 -> +13	0=Equal

MIDI CLOCK

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*	*Parameter*	*Description*	*Default*
00 08 00	00 00 01	00 01	MidiClock	Int/Ext	0=Internal

GLOBAL SET

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*	*Parameter*	*Description*	*Default*
00 09 02	00 00 01	00 30	transpose	-24 +24 [semitones]	18H = 0

MIDI GENERAL SET

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*	*Parameter*	*Description*	*Default*
00 0A 00	00 00 01	00 10	Common_ch	0=Off; 1->10 = chan 1->16	0 = Off
00 0A 01	00 00 01	01 02	Common_In	1 = MidiIn A, 2= MidiIn B	1 = In A
00 0A 02	00 00 01	01 02	Common_Out	1 = MidiOut A, 2= MidiOut B	1 = Out A
00 0A 03	00 00 01	00 01	Midi_lock		1 = On
00 0A 04	00 00 01	00 01	Clock_Send		1 = On
00 0A 05	00 00 01	00 01	Midi_Merge		0 = Off
00 0A 06	00 00 01	00 01	MidiInTran		0 = Off
00 0A 07	00 00 01	00 7F	MidiFixedDyn	0 -> 127	0 = Off
00 0A 08	00 00 01	00 01	Midi_sysex	0=Excl System OFF, 1=ON	1 = On
00 0A 09	00 00 01	00 01	SMF saveFrm	0 = GMidi, 1 = smfformat	0=GMidi
00 0A 0A	00 00 01	00 01	Bank_select		1

(GENERAL) MIC/LINE INPUT 1

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*	*Parameter*	*Description*	*Default*
00 0B 00	00 00 01	00 7F	Volume	0 -> 127	7FH =127
00 0B 01	00 00 01	00 01	EffGroup		0
00 0B 02	00 00 01	00 7F	Eff1Send	0 -> 127	40H = 64
00 0B 03	00 00 01	00 7F	Eff2Send	0 -> 127	40H = 64
00 0B 04	00 00 01	00 05	FltType		0
00 0B 05	00 00 01	00 BF	FltCutoff	0 191, Use nibblized if > 127	0
00 0B 06	00 00 01	00 7f	FltResonance	0 -> 127	0
00 0B 07	00 00 01	00 3E	Pan	-31 -> +31	3EH = 31
00 0B 08	00 00 01	00 03	AnalogOut		0
00 0B 09	00 00 01	00 01	Mic/Line	On/Off	0

(GENERAL) MIC/LINE INPUT 2

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*	*Parameter*	*Description*	*Default*
00 0C 00	00 00 01	00 7F	Volume	0 -> 127	7FH=127
00 0C 01	00 00 01	00 01	EffGroup		0
00 0C 02	00 00 01	00 7F	Eff1Send	0 -> 127	40H= 64
00 0C 03	00 00 01	00 7F	Eff2Send	0 -> 127	40H= 64
00 0C 04	00 00 01	00 05	FltType		0
00 0C 05	00 00 01	00 BF	FltCutoff	0->191, Use nibblized if >127	0
00 0C 06	00 00 01	00 7f	FltResonance	0 -> 127	0

00 0C 07	00 00 01	00	3E	Pan	-31 -> +31	3EH= 31
00 0C 08	00 00 01	00	03	AnalogOut		0
00 0C 09	00 00 01	00	01	Mic/Line	On/Off	0

MIDI_CHANNELS (xx = CHANNEL[3] = 0 - 1F)

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
xx 0D 00	00 00 01	01	02	Midi_IN_Port	1 = MidiIn A, 2= MidiIn B	1=In A
xx 0D 01	00 00 01	01	10	Midi_IN_Ch	1->10 = channels 1->16	
xx 0D 02	00 00 01	01	02	Midi_OUT_Port	1 = MidiOut A, 2= MidiOut B	1=Out A
xx 0D 03	00 00 01	01	10	Midi_OUT_Ch	1->10 = channels 1->16	

(GENERAL) PEDALBOARD/COMPUTER MODE

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
00 0E 00	00 00 01	00	03	Computer Mode	0=Off, 1=Mac, 2=PC1, 3=PC3	0 = Off
00 0E 01	00 00 01	00	03	Pedalb. Mode	0=Off,1=Pdbass, 2=Pdchord, 3=MFun	0 = Off
00 0E 02	00 00 01	00	01	PcIfcPedB	Mode switch	0

MIDI FILTERS IN (xx = CHANNEL = 0 - 1F , Midi Lock ON)

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
xx 0F 00	00 00 01	00	64	filter_1	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 0F 01	00 00 01	00	64	filter_2	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 0F 02	00 00 01	00	64	filter_3	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 0F 03	00 00 01	00	64	filter_4	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 0F 04	00 00 01	00	64	filter_5	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 0F 05	00 00 01	00	64	filter_6	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 0F 06	00 00 01	00	64	filter_7	0 -> 100 (see Appendix C)	00H

MIDI FILTERS OUT (xx = CHANNEL = 0 - 1F , Midi Lock ON)

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
xx 10 00	00 00 01	00	64	filter_1	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 10 01	00 00 01	00	64	filter_2	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 10 02	00 00 01	00	64	filter_3	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 10 03	00 00 01	00	64	filter_4	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 10 04	00 00 01	00	64	filter_5	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 10 05	00 00 01	00	64	filter_6	0 -> 100 (see Appendix C)	00H
xx 10 06	00 00 01	00	64	filter_7	0 -> 100 (see Appendix C)	00H

MIDI COMMON/ARRG NoteToArrang

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
00 11 00	00 00 01	00	10	Chord Ch.1	0=Off, 1->10 = chans 1->16	0 = Off
00 11 01	00 00 01	00	01	IN_1		0
00 11 02	00 00 01	00	10	Chord Ch.2	0=Off, 1->10 = chans 1->16	0 = Off
00 11 03	00 00 01	00	01	IN_2		0

MIDI CTRL PADS (xx = CHANNEL = 0 - 1F)

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
xx 12 00	00 00 01	00	01	ped_ftsw[1]		1
xx 12 01	00 00 01	00	01	ped_ftsw[2]		1
xx 12 02	00 00 01	00	01	ped_ftsw[3]		1

PRESET PARAMETERS

EFFECTS A

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
00 13 00	00 00 01	00	17	Eff_Type1	0 -> 23	5=St.Concert
00 13 01	00 00 01	00	7F	eff_vol1	0 -> 127	5AH = 90
00 13 02	00 00 01			par#1_1		
00 13 03	00 00 01			par#2_1		
00 13 04	00 00 01			par#3_1		
00 13 05	00 00 01	00	1F	Eff_Type2	0 -> 31	9 = Chorus2
00 13 06	00 00 01	00	7F	eff_vol2	0 -> 127	79H = 121
00 13 07	00 00 01			par#1_2		
00 13 08	00 00 01			par#2_2		

00 13 09	00 00 01			par#3_2		
00 13 0A	00 00 01	00	7F	Eff2ToEff1	0 -> 127	0

EFFECTS B

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
00 14 00	00 00 01	00	17	Eff_Type1	0 -> 23	2= Hall3
00 14 01	00 00 01	00	7F	eff_vol1	0 -> 127	37H = 55
00 14 02	00 00 01			par#1_1		
00 14 03	00 00 01			par#2_1		
00 14 04	00 00 01			par#3_1		
00 14 05	00 00 01	00	1F	Eff_Type2	0 -> 31	0=MonoDelay1
00 14 06	00 00 01	00	7F	eff_vol2	0 -> 127	79H = 121
00 14 07	00 00 01			par#1_2		
00 14 08	00 00 01			par#2_2		
00 14 09	00 00 01			par#3_2		
00 14 0A	00 00 01	00	7F	Eff2ToEff1	0 -> 127	0

TRACK SOUND (xx = CHANNEL = 0 - 1F)

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
xx 15 00	00 00 02	0:	7F+0:F	Soundnr	Prog.Change(MSB) + Bank(LSB)	
xx 15 01	00 00 01	0		Ctrl32	no sound if no zero	0

MIDI CONFIGURATION (xx = CHANNEL = 0 - 1F)

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
xx 16 00	00 00 01	00	03	source	Track source [4]	
xx 16 01	00 00 01	00	03	destination	Track destination [5]	
xx 16 04	00 00 01	01	02	Midi_In_Port	1 = MidiIn A, 2= MidiIn B	
xx 16 05	00 00 01	01	10	Midi_In-Ch	1->10 = channels 1->16	
xx 16 06	00 00 01	01	02	Midi_Our_Port	1 = MidiOut A, 2= MidiOut B	
xx 16 07	00 00 01	01	10	Midi_out-Ch	1->10 = channels 1->16	

COMMON (xx = CHANNEL = 0 - 1F)

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
xx 17 00	00 00 01	00	7F	volume		
xx 17 01	00 00 01	00	78	transp	-60 -> +60	3CH = 0
xx 17 02	00 00 02	00	0300	delay	0 -> 768 Use nibblized if > 127	0
xx 17 03	00 00 01	00	07	dyn_resp		0
xx 17 04	00 00 01	00	01	m_transp		1

INTERNAL (xx = CHANNEL = 0 - 1F)

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
xx 18 00	00 00 01	00	02	mode		0
xx 18 01	00 00 01	00	01	m_priority	Poly.Mono	0
xx 18 02	00 00 01	00	7F	detune	-64 -> +63	40H = 0
xx 18 03	00 00 01	00	03	analog_out		0
xx 18 04	00 00 01	00	01	effect_group	Selection effects group A or B	
xx 18 05	00 00 01	00	7F	vol_group_A	Volume sent of eff. group A	
xx 18 06	00 00 01	00	7F	vol_group_B	Volume sent of eff. group B	
xx 18 07	00 00 01	00	3E	pan	-31 -> +31	3EH =31
xx 18 08	00 00 01	00	07	rand_pitch		0
xx 18 09	00 00 01	00	07	rand_pan		0
xx 18 0A	00 00 01	01	0B	Harmony	1 -> 11	1
xx 18 0B	00 00 01	00	0C	PitchRange	0 -> 12	0

MIDI IN FILTER (xx = CHANNEL = 0 - 1F)

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
xx 19 00	00 00 01	00	64	filter_in1	0 -> 100	00H
xx 19 01	00 00 01	00	64	filter_in2	0 -> 100	00H
xx 19 02	00 00 01	00	64	filter_in3	0 -> 100	00H
xx 19 03	00 00 01	00	64	filter_in4	0 -> 100	00H
xx 19 04	00 00 01	00	64	filter_in5	0 -> 100	00H
xx 19 05	00 00 01	00	64	filter_in6	0 -> 100	00H

xx 19 06	00 00 01	00	64	filter_in7	0 -> 100	00H

MIDI OUT FILTER (xx = CHANNEL = 0 - 1F)

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
xx 1A 00	00 00 01	00	64	filter_out1	0 -> 100	00H
xx 1A 01	00 00 01	00	64	filter_out2	0 -> 100	00H
xx 1A 02	00 00 01	00	64	filter_out3	0 -> 100	00H
xx 1A 03	00 00 01	00	64	filter_out4	0 -> 100	00H
xx 1A 04	00 00 01	00	64	filter_out5	0 -> 100	00H
xx 1A 05	00 00 01	00	64	filter_out6	0 -> 100	00H
xx 1A 06	00 00 01	00	64	filter_out7	0 -> 100	00H

LOCAL (xx = CHANNEL = 0 - 1F)

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
xx 1B 00	00 00 01	00	01	ped_ftsw[1]		
xx 1B 01	00 00 01	00	01	ped_ftsw[2]		
xx 1B 02	00 00 01	00	01	ped_ftsw[3]		

SLIDER (xx = CHANNEL = 0 - 1F)

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
xx 1C 00	00 00 01	00	7F	Attack	-64 +63	40H = 0
xx 1C 01	00 00 01	00	7F	Release	-64 +63	40H = 0
xx 1C 02	00 00 01	00	7F	Flt Cutoff	-64 +63	40H = 0
xx 1C 03	00 00 01	00	7F	Flt Resonance	-64 +63	40H = 0
xx 1C 04	00 00 01	00	7F	Decay	-64 +63	40H = 0
xx 1C 05	00 00 01	00	7F	LFO Depth	-64 +63	40H = 0
xx 1C 06	00 00 01	00	7F	LFO Rate	-64 +63	40H = 0
xx 1C 07	00 00 01	00	7F	LFO Delay	-64 +63	40H = 0
xx 1C 08	00 00 02	0:	7F+0:F	Soundnr	Prog.Change(MSB) + Bank(LSB)	0

DRUM KIT EDITING

LAYER1 SOUND PATCH (xx = NOTE = 0 - 7F)

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
xx 1D 00	00 00 02	0:	7F+0:F	Soundnr	Prog.Change(MSB) + Bank(LSB)	
xx 1D 01	00 00 01	00	7F	Level	00 127	
xx 1D 02	00 00 01	00	7F	Panorama	-64 +63	
xx 1D 03	00 00 01	00	7F	Transpose	-64 +63	
xx 1D 04	00 00 01	00	7F	Tune	-64 +63	
xx 1D 05	00 00 01	00	7F	FltCutOff	-64 +63	
xx 1D 06	00 00 01	00	03	Exclude	00 03	
xx 1D 07	00 00 01	00	7F	Effect 1	00 127	
xx 1D 08	00 00 01	00	7F	Effect 2	00 127	
xx 1D 09	00 00 01	00	04	Analog Out	00 04	

DYNAMIC SWITCH

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
00 1E 00	00 00 01	00	7F	DynSwitch	00 127	

LAYER2 SOUND PATCH (xx = NOTE = 0 - 7F)

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
xx 1F 00	00 00 02	0:	7F+0:F	Soundnr	Prog.Change + Bank	
xx 1F 01	00 00 01	00	7F	Level	00 127	
xx 1F 02	00 00 01	00	7F	Panorama	-64 +63	
xx 1F 03	00 00 01	00	7F	Transpose	-64 +63	
xx 1F 04	00 00 01	00	7F	Tune	-64 +63	
xx 1F 05	00 00 01	00	7F	FltCutOff	-64 +63	
xx 1F 06	00 00 01	00	03	Exclude	00 03	
xx 1F 07	00 00 01	00	7F	Effect 1	00 127	
xx 1F 08	00 00 01	00	7F	Effect 2	00 127	
xx 1F 09	00 00 01	00	04	Analog Out	00=track,1=L+R,2=O1+O2,3=O1,4=O2	

TRACK SELECT

Address(H)	*Size (H)*	*Range(H)*		*Parameter*	*Description*	*Default*
00 20 00	00 00 01	00	1F	Selected	00 31	

SYSTEM OBJECT ACCESS MESSAGES

SYSTEM RESOURCE ACCESS

Messages relating to the RESOURCE ACCESS allow the transfer via MIDI of the same basic resources of the instrument that can be exported to disk, and which are:

Σ System SETUP
Σ SOUNDS
Σ GLOBAL PRESETS
Σ STYLE PRESETS
Σ USER STYLES
Σ SONGS

Each type of resource can constitute several files, in which case, before transmitting, are compacted into a single data block..

The transmission can take place in handshake mode for higher speeds and better control of the data transmitted (the system automatically recognizes the mode utilized according to the reply given or not after the transmission of the File Header Message).

The MIDI message transmitted consists of the following structure:

F0H = System Exclusive Message status
2FH = ID number (manufacturer ID) = GENERAL MUSIC
5cH = Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)[6]
ss = **Subfunction ID**
id = Model ID, 00 = WK4
cf **=** c = checksum (0-1), f = Data Format (0-3)

pp = packet number (optional)

<**data**> = (optional)

cc = checksum (optional)
F7H = EOX

Subfunction ID:

File Header	01H
File Data	02H
Resource Request	03H
Parametr Request	40H
Parameter Data	41H[7]
ACK	7FH
NACK	7EH
CANCEL	7DH
WAIT	7CH

The transmission of one of the available resources starts by sending a message (**File Header message**) to indentify the successve blocks of data desired (**File Data message**).

Typically the files concerned can be relatively long, therefore it is better to subdevide the information into several brief packets which can be individually tested and eventually retransmitted (in the case of using the handshake mode and the reception of an **ACK** reply confirms the correctness of the packet received, while a reply of the type **NACK** forces the retransmission of the error packet).

Should it be necessar to interrupt the transmissoin, it is always possible to send the **CANCEL** command at any moment during the course of the communication.

A **WAIT** command has also beed included for future implementations.

File Header message:

F0H = System Exclusive Message status
2FH = ID number (manufacturer ID) = GENERAL MUSIC
5cH = Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)
01H = Subfunction ID = FILE HEADER
00 = Model ID, 00 = WK4
03H **=** not checksum, format 3 (octect)
<**data**> = 3 octects[8]
F7H = EOX

File Data message:

F0H = System Exclusive Message status
2FH = ID number (manufacturer ID) = GENERAL MUSIC
5cH = Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)

02H = Subfunction ID = FILE DATA
00 = Model ID, 00 = WK4
13H **=** checksum, format 3 (octect)
pp = packet number (00:7fH)
<**data**> = 15 octects
cc = checksum
F7H = EOX

Resource Request message:

F0H = System Exclusive Message status
2FH = Manufacturer ID = GENERAL MUSIC
5cH = Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)
03H = Subfunction ID = RESOURCE REQUEST
00 = Model ID, 00 = WK4
00 = not checksum, format 0
tt = **Resourse ID**
ss = all files(0), selected(>0)[9]
F7H = EOX

Resource ID:

System SETUP	0
SOUNDS	1
GLOBAL PRESETS	2
STYLE PRESETS	3
USER STYLES	4
SONGS	5

ACK message:

F0H = System Exclusive Message status
2FH = ID number (manufacturer ID) = GENERAL MUSIC
5cH = Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)
7FH = Subfunction ID = ACK
00 = Model ID, 00 = WK4
00 = not checksum, format 0
pp = packet number (00:7fH)
F7H = EOX

NACK message:

F0H = System Exclusive Message status
2FH = ID number (manufacturer ID) = GENERAL MUSIC
5cH = Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)
7EH = Subfunction ID = NACK
00 = Model ID, 00 = WK4
00 = not checksum, format 0
pp = packet number (00:7fH)
F7H = EOX

CANCEL message:

F0H = System Exclusive Message status
2FH = ID number (manufacturer ID) = GENERAL MUSIC
5cH = Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)
7DH = Subfunction ID = CANCEL
00 = Model ID, 00 = WK4
00 = not checksum, format 0
pp = packet number (00:7fH)
F7H = EOX

WAIT message:

F0H = System Exclusive Message status
2FH = ID number (manufacturer ID) = GENERAL MUSIC
5cH = Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)
7CH = Subfunction ID = WAIT
00 = Model ID, 00 = WK4
00 = not checksum, format 0
pp = packet number (00:7fH)
F7H = EOX

EXAMPLES of Resource Request message compositions

<***Example 1***> : System Setup request:

F0	2F	50	03	00	00	00	00	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)

(1)Exclusive Status
(2)manufacturer ID=GENERAL MUSIC
(3)Command ID(5=RESOURCE ACCESS) + device ID (0=1° device ID)
(4)Subfunction ID (3=RESOURCE REQUEST)
(5)Model ID (0=WK4)
(6)c=0(No checksum),f=0(7 bit data value)
(7)Resource ID (**0=Setup**)
(8)not used for Setup Req
(7)EOX

<***Example 2***> : System Sound request:

F0	2F	50	03	00	00	01	00	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)

(1)Exclusive Status
(2)manufacturer ID=GENERAL MUSIC
(3)Command ID(5=RESOURCE ACCESS) + device ID (0=1° device ID)
(4)Subfunction ID (3=RESOURCE REQUEST)
(5)Model ID (0=WK4)
(6)c=0(No checksum),f=0(7 bit data value)
(7)Resource ID (**1=Sound**)
(8)Selected (**00 = All files**)
(7)EOX

<***Example 3***> : Request for the 3rd Song in the System:

F0	2F	50	03	00	00	05	03	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)

(1)Exclusive Status
(2)manufacturer ID=GENERAL MUSIC
(3)Command ID(5=RESOURCE ACCESS) + device ID (0=1° device ID)
(4)Subfunction ID (3=RESOURCE REQUEST)
(5)Model ID (0=WK4)
(6)c=0(No checksum),f=0(7 bit data value)
(7)Resource ID (**5=Song**)
(8)Selected (**3 = 3^ file selezionato**)
(7)EOX

DEVICE PARAMETER ACCESS

Messages relating to the DEVICE PARAMETERS ACCESS allows access to specific information relating to the instrument; the protocol invludes the transmission of a request message which will be followed by the eventual reply.

Parameter Request message:

F0H	=	System Exclusive Message status
2FH	=	Manufacturer ID = GENERAL MUSIC
5cH	=	Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)
40H	=	Subfunction ID = **PARAMETER REQUEST**
00	=	Model ID, 00 = WK4
00	=	not checksum, format 0
tt	=	**Parameter ID**
bs	=	**Bank Select**
ps	=	**PrChange Select** (only for SOUND)
F7H	=	EOX

Parameter ID:

STATUS of the system	0
SOUND Name	1
GLOB PRST. Name	2
STYLE PRST. Name	3
USER STYLE Name	4
SONG Name	5

Parameter Data message:

F0H	=	System Exclusive Message status
2FH	=	ID number (manufacturer ID) = GENERALMUSIC
5cH	=	Command ID: 5=Resource Access, c=device ID(0-F)
41H	=	Subfunction ID = **PARAMETER DATA**
00	=	Model ID, 00 = WK4
cf	**=**	checksum=1, format (5 per Status, 0 altrimenti)
pp	=	packet number (00:7fH)
<**data**>		
cc	=	checksum
F7H	=	EOX

The data sent refer to the structure as described below.

∑ **Status Data.** The data relates to the parameters contained in the following fields (the quantities of memory are expressed in Kbyte):

bytes	rel.addr.	name	description
1	0	iClass	see classification in **Tab.1**
1	1	iSubClass	see classification in **Tab.1**
1	2	iRelease	instrument release
1	3	peripherals	HD=b1, AV=b0
4	4	totalSysRam	Total System Memory
4	8	freeSysRam	Freee System memory
4	12	totalBackedRam	Backed Sample Ram Memory
4	16	freeBackedRam	Free Backed Sample Ram Memory
4	20	totalVolRam	Total Volatile Sample Ram Memory
4	24	freeVolRam	Free Volatile Sample Ram Memory

iClass / iSubClass	1	2	3	4	5	6	7	8			
1 - Synth Expander	S2	S3	S2 Box	SK76	SK88						
2 - Masterkeyboards	MK88										
3 - Keyboards		WS2	WS1	WX2	WX2Box	CD	WX400	WK4	SX2	SX3	WK3
4 - Pianos	WS400		RPro1	RPro2	RPprox	Ps2500	PS1500				
5 - Home Organs											
6 - Classic Organs											
7 - Accessories		AS-1									

(TAB.1)

∑ **Parameter Data.** In this case the streams relating to the parameter names requested are returned and all the data is identifed by the following 16 bytes:

0	1	2	3-15
Parameter ID	Bank SelectPerf Select	Parameter Name (13 char Max)	

The parameters **bs (bank select)** and **ps (prChange select)** contained in the request vary according to the parameter as in **Tab.2**, taking into accound that the request will have effectively followed only in the case in which what has been requested is actually present in the system; to be able to request all the values available for a given parameter, it is sufficient to send the values **bs=00** e **ps=00**.

		STATUS	SOUND	REAL PERF.		STYLE	SONG
Bank Select Range	00	1 - 16	1 - 8		1 - 96	1 - 16	
PrCh Select Range	00	1 - 128	not used (nu)		nu	nu	

(Tab.2)

APPENDIX   A

DATA   FORMAT

The messages used to control the system exclusives accept data in the following formats:

format =0 (7 bit data value): the natural data format with values from 0 to 127. Does not require any form of treatment.

format =1 (7 bit wide word LSB_J): the value of the data present in the stream has a range defined by the number of bytes transmitted. For example, to transmit the hexadecimal value F123 (61731 decimal) three bytes configured as follows are required:
03 62 23. This format is useful to transmit single data (byte, short, int, long, float, double) which do not fall within the range 0-127.

format =2 (nibble): single byyes contain only 4 significant bits but which can represent much greater values. for example, to transmit the hexadecimal value F123 (61731 decimal) would require four bytes configured as: 0F 01 02 03; i practice, each single byte is sliced in two and transmitted on two bytes with the four most significant bits at 0.

format =3 (octect): the bytes are groups in sets of 8 Bytes with 7 significant bits to represent 7 real bytes in 8 MIDI bytes (56 bit). This format allows, therefore, to achieve maximum compactness of the data to transmit in cases of data consisting of a large number of bytes whose priory value is not known.

The procedure is as follows: from each bytes of the 7 in sequence, the least significan bit is extracted and saved in an eighth byte, therefore the same byte is shifted to the right; finally all is transmitted in the order. For example:

7 real bytes = 0x11 0x22 0x33 0x44 0x55 0x66 0x77

then shifting to the right and memorizing in a byte the “extracted” bits:

0x11 = 0x09 + 1 (b0)	8°byte:	0x01
0x22 = 0x11 + 0 (b1)		0x01
0x33 = 0x1A + 1 (b2)		0x05
0x44 = 0x22 + 0 (b3)		0x05
0x55 = 0x2B + 1 (b4)		0x15
0x66 = 0x33 + 0 (b5)		0x15
0x77 = 0x3C + 1 (b6)		0x55

8 byte Midi = 0x09 0x11 0x1A 0x22 0x2B 0x33 0x3C 0x55.

format =4 (nibble data dump): the single bytes containing only 4 significant bits to be able to represent any data stream. For example, the stream “ciao” corresponds to the ASCII data 0x63 0x69 0x61 0x6f and will, therefore, be represented by the following bytes: 0x06 0x03 0x06 0x09 0x06 0x01 0x06 0x0f.

format =5 (BCD data dump): the single bytes are subdivided in two nibbles and subsequently converted in BCD; this is a format particularly useful with numerical data which does not permit direct visualization. For example, the number **0x12345678** corresponds to the ASCII data 0x12 0x34 0x56 0x78 which subdevided in nibbles give:

0x01 0x02 0x03 0x04 0x05 0x06 0x07 0x08

which when conve rted in BCD give:

0x31 0x32 0x33 0x34 0x35 0x36 0x37 0x38

which when shown on the terminal gives the stream **“12345678”**, representing the initial data.

Observations:

The Set function of the System Exclusive is able to automatically identify the amount of the field to update, regardless of the format with which the data is sent with the following exceptions:

∑ the **format 0** always modifies a bytes relating to the addres of the variable to update, therefore, if for example, we want to modify with format 0 a variable of 32 bits of the current value equalling 0x12345678 (hexadecimal value), after sending the data 0x**7F** we will obtain the variable updated to the value 0x**7F**345678. The correct method to update a variable with a value greate than 7 bit (correspnding to the decimal value 127) is to use the format 1 or 2; in the way, to update a 16 bit variable to the hexadecimal value 0x1234 you can send:

format 1:	0x24 0x34	(2 data bytes)
format 2:	0x01 0x02 0x03 0x04	(4 data bytes).

∑ the **formats 4 and 5** do not consider the limits accepted by the filed in memory for which case should be taken not to send a numder of data higher than the accepted limit.

APPENDIX B

Creation of RESOURCE ACCESS files.

To control the resources via system exclusive (RESOURCE ACCESS) makes use of the solution of packaging the various files which constitute the same resource into a single buffer.

Generally, therefre, we would have the following situation:

Resource File = FILE.000
FILE.001
FILE.002
...
FILE.00n

for a total of (n+2) files (with n which can also be 0).

Each file can be identified by a set of three numbers which represente their own description:

File ID = **type** (Resource ID)
bank (0xFF if not exist)
perf (0xFF if not exist)

This document wants to indicate how to identify the files concerned for each resource to be accessed, how to operate to manipulate these files and, finally, the effective transmission mode.

Types of Resources

The resources can be classified as follows:

Resource ID:		
	system SETUP	0
	SOUNDS	1
	GLOBAL PRESETS	2
	STYLE PRESETS	3
	USER STYLES	4
	SONGS	5

for each of which concern various files

For each of the resourcces available, it is possible to send a command requesting all the resources which make up the part of that groups (all the SOUNDS, all the SONGS, ...), or, it is possible to refer to a single resource of the currently selected group (send the selected SONG, the selected STYLE, ...).

Referring to the **Resource Request Message** command detailed above, setting the value of **0** in the field **ss** we will obtain all the resources, while specifying a number **greater than 0** we will obtain the transmission of the single resource required.
for each group of rerouces the possible selection values are the following:

Resourse ID	**Max Select Number**
SOUNDS	16
GLOBAL PRESETS	8
STYLE PRESETS	96
USER STYLES	32
SONGS	16

Creation of the Resource File

To create the Resource File it is necessary to write for each single file of a chunk consisting of a desription of the file and of the data that consistutes the file; the format of each chunk is the following:

bytes	rel.addr.	name	description
4	0	chunck id	"data"
4	4	chunck len	es.: 30^{10}
1	8	file type	
1	9	file bank	
1	10	file perf	
1	11	not used	
20	12	F_HEAD	see under
len-28	**32**	< data >	byte data

therefore the Resource File can be represented as:

"data" len0 ... < data > for FILE.000
"data" len1 = len0+4 ... < data > for FILE.001
"data" len2= len0+len1+8 ... < data > for FILE.002
"data" len3= len0+len1+len2+12 ... < data > for FILE.003
"data" len_n = S[len(i)] + 4*n ... < data > for FILE.00n

To calculate the totale length of the Resource File it is sufficient sum of the lengths of each file (Li) with the length of each single header chunk (32 bytes):

Resource File Length = S[Li] + n*32;

The variable **F_HEADER** present refers to the internal structure of how the file is effectively memorized within the system; to identify it we refer directly to the stuctures "C" used internally:

```
union TIME_INF {
        struct part {
                unsigned short hour : 5;
                unsigned short min  : 6;
                unsigned short sec  : 5;
                };
        ushort time;
        };                              // total 2 bytes

union DATE_INF          {
        struct part {
                unsigned short year  : 7;
                unsigned short month : 4;
                unsigned short day   : 5;
```

```
        };
    ushort date;
    } ;                 // total 2 bytes

struct F_HEAD {
    unsigned char name[8],ext[3],flags; // 12
    TIME_INF  time;                  //  2
    DATE_INF  date;                  //  2
    long            length;               //  4
    };                                    //  total 20 bytes
```

For completion, the description of the file inside the HEADER.hdr refers instead to a more complex stucture:

```
struct F_HEADER {
    F_HEAD    f;
    char      name[16];
    long      offset;
    };
```

Creation of the Resource Header

Before sending the Resource File, a Resource Header is sent which describes the entire Data File which is then sent. The Format of the file is the following:

bytes	rel.addr.	name	description
1	0	resource type	Resource ID
1	1	nfile	number of file
4	2	len	total length of the effective binary resource file
15	6	name	name of the complete structure associated to the file

for a total length of files equal to **21 bytes**.

APPENDIX C

MIDI FILTERS conversion table

N.	Description	N.	Description
0	Filter off	**50**	77 S.C. (Undef.)
1	Prg. change	**51**	78 S.C. (Undef.)
2	Pitch	**52**	79 S.C. (Undef.)
3	Mono touch	**53**	80 Gen. purp. c.5
4	Poly touch	**54**	81 Gen. purp. c.6
5	0 Bank sel	**55**	82 Gen. purp. c.7
6	1 Modulation	**56**	83 Gen. purp. c.8
7	2 Breath cnt.	**57**	84 Portam. cnt.
8	3 Undef. cnt.	**58**	85 Undef. cnt.
9	4 Foot cnt.	**59**	86 Undef. cnt.
10	5 Portamento time	**60**	87 Undef. cnt.
11	6 Data en. MSB	**61**	88 Undef. cnt.
12	7 Main vol.	**62**	89 Undef. cnt.
13	8 Balance	**63**	90 Undef. cnt.
14	9 Undef. cnt.	**64**	91 Eff. 1 (Rev.)
15	10 Panorama	**65**	92 Eff. 2
16	11 Expression	**66**	93 Eff. 3 (Chor.)
17	12 Control 1	**67**	94 Eff. 4
18	13 Control 2	**68**	95 Eff. 5
19	14 Undef. cnt.	**69**	96 Data incr.
20	15 Undef. cnt.	**70**	97 Data decr.
21	16 Gen. purp. c.1	**71**	98 NRPN LSB
22	17 Gen. purp. c.2	**72**	99 NRPN MSB
23	18 Gen. purp. c.3	**73**	100 RPN LSB
24	19 Gen. purp. c.4	**74**	101 RPN MSB
25	20 Undef. cnt.	**75**	103 Undef. cnt.
26	21 Undef. cnt.	**76**	104 Undef. cnt.
27	22 Undef. cnt.	**77**	105 Undef. cnt.
28	23 Undef. cnt.	**78**	106 Undef. cnt.
29	24 Undef. cnt.	**79**	107 Undef. cnt.
30	25 Undef. cnt.	**80**	108 Undef. cnt.
31	26 Undef. cnt.	**81**	109 Undef. cnt.
32	27 Undef. cnt.	**82**	110 Undef. cnt.
33	28 Undef. cnt.	**83**	111 Undef. cnt.
34	29 Undef. cnt.	**84**	112 Undef. cnt.
35	30 Undef. cnt.	**85**	113 Undef. cnt.
36	31 Undef. cnt.	**86**	114 Undef. cnt.
37	64 Damper ped.	**87**	115 Undef. cnt.
38	65 Portamento	**88**	116 Undef. cnt.
39	66 Sostenuto	**89**	117 Undef. cnt.
40	67 Soft pedal	**90**	118 Undef. cnt.
41	68 Legato foot	**91**	119 Undef. cnt.
42	69 Hold 2	**92**	119 Undef. cnt.
43	70 S.C. (Sn.v.)	**93**	120 All snd. off
44	71 S.C. (Res.)	**94**	121 Reset all c.
45	72 S.C. (Rel.)	**95**	122 Local cnt.
46	73 S.C. (Att.)	**96**	123 All note off
47	74 S.C. (Cut.)	**97**	124 Omni m. off
48	75 S.C. (Undef.)	**98**	125 Omni m. on
49	76 S.C. (Undef.)	**99**	126 Mono m. on
		100	127 Poly m. on

[1] see Appendix A on Data Format

[2] 0=Echo LCD, 1=All, 2=All on 2 lines, 3=Lyric only, 4=Chord only

[3] The values 00H-0FH relatve to the Midi Port-A and 10H-1FH to Port-B

[4] 00=No Midi, No Keyboard, 1=only Keyboard, 2=only Midi, 3=Midi & Keyboard

[5] 00=N0 Midi, No Generation, 1=only Generation, 2=only Midi, 3=Midi & Generation

[6] see Appendix A on Data Format

[7] see paragraph “Device Parameter Access”

[8] Infact the Resource File Header is composed of 21 byte (see Appendix B)

[9] See Appendix B regarding the composition of the various resources available

[10] 28 + byte data number

Indice

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W